ゲームキューブ&GBアドバンス情報がギッシリ! 9.21→10.20

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成13年9月21日発行(毎月1回21日発行)第6巻第9号(通巻62号)

ニンテンドードリーム

Nintendo DREAM

2001 NOVEMBER

11月号 定価 490 yen

ついに発売!

ゲームキューブがイチバン!!

特製GCソフトのタイトルシール付き!

発表会&会場情報完全紹介!

ニンテンドースペースワールド2001 総力特集!!

ピクミン

大乱闘スマッシュブラザーズDX

ソウルキャリバー2

バイオハザード/ファンタシースターオンライン(仮)/RUNE/どうぶつの森+

ルイージマンション

特集

宮本茂さんが『ゼルダ』と『マリオ』の最新作を大発表!!

ゲームキューブタイトル 29本一挙公開!



GAME BOY ADVANCE GAME BOY COLOR カートリッジ
KEMCO
キャリングケース
CARRYING CASE
好評発売中
新登場！シルバーフェイスの
クールなアイテム 1,200円（税別）
大切なカートリッジを
整理・持ち運ぶための
キャリングケースです。
意匠登録出願中
ファランクス
PHALANX
ゲームボーイアドバンス
用ソフトも続々
登場予定！
機械化軍隊
MECH PLATOON
©1991 ZOOM INC.
©1992-2001 KEMCO
惑星デリアが異種生命体に奪われた。
ファランクスA-144に乗り込み
撃って、撃って、撃ちまくれ！
10月26日発売
AGB-P-APXJ(JPN)
わずかな資源をめぐる争いは、大宇宙の
そこかしこで行われていた。知略が命の
リアルタイムシミュレーションゲーム。
© 2001 KEMCO・WILL・茂木岳雄
11月中旬発売
AGB-P-AKGJ(JPN)
ケムコホームページアドレス www.kemco-games.com
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・GAME BOY COLOR・ゲームボーイ カラー は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4297188号、4470747号

MYCOM MOOK

出ました。最新版

実用ウラ技
6094
技

●全面入れ換え
現行全8機種

広技苑（こうぎえん）

金田一技彦 監修

●2001年3月末まで
全ゲーム完全掲載

2001年春版

ニンテンドウ64
ゲームボーイ
ゲームボーイアドバンス
プレイステーション　プレイステーション2
ドリームキャスト　ワンダースワン
ネオジオポケット

ゲームカタログ
4880
本

840ページ
990円込

MYCOM
毎日コミュニケーションズ
Tel. 3262-7544　http://book.mycom.co.jp/

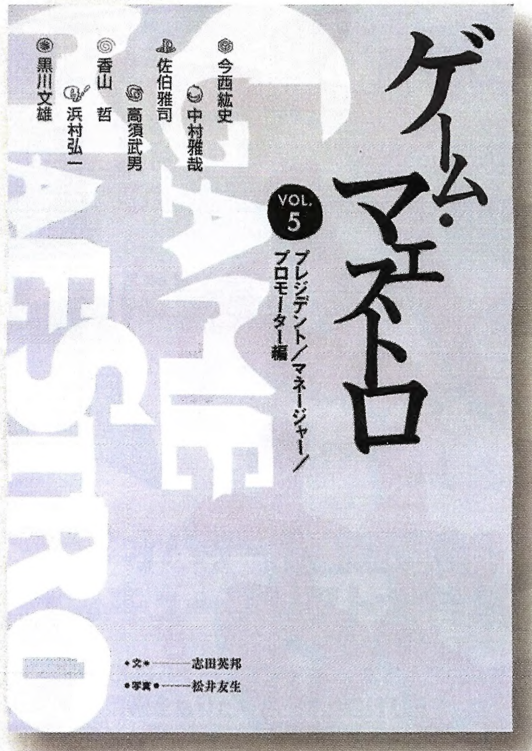
ゲーム・マエストロ

シリーズ最新巻

VOL. 5

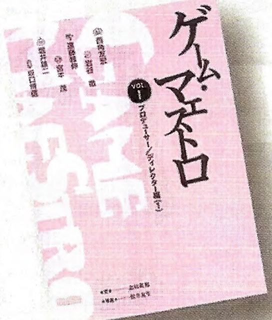
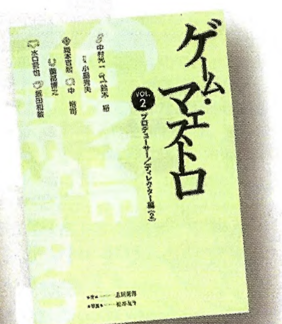
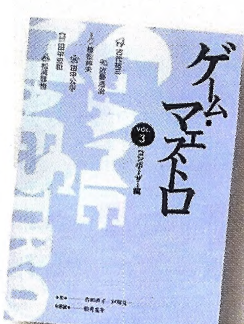
経営者・広報マンが語る真実のインタビュー集

ゲーム・マエストロ VOL.5
プレジデント／マネージャー／プロモーター編
著者：文・志田英邦／写真・松井友生
定価：本体1,800円＋税
ISBN 4-8399-0388-3



宣伝でも、内輪話でもない、巨匠の言葉。

『ゲーム・マエストロ』は、“日本が世界に誇るエンタテインメント”ＴＶゲームの歴史をつくり、
育て、いまなお支えている第一線の制作者に対するインタビュー集です。
一人あたり約一万数千字におよぶインタビューは、そのボリュームにおいても破格。
このインタビューで初公開されたゲーム制作の裏話やエピソードなど、内容は盛りだくさん。
また、彼らの仕事の現場と素顔をとらえた写真も必見です。


好評発売中

各巻定価：本体1,800円＋税

VOL. 1
ゲーム・マエストロ VOL.1
プロデューサー／ディレクター編（1）
TVゲーム史の主役が語る
「ミリオンセラーの秘密」〜巨匠の確信。〜
著者：文・志田英邦／写真・松井友生
ISBN 4-8399-0318-2

VOL. 2
ゲーム・マエストロ VOL.2
プロデューサー／ディレクター編（2）
TVゲーム史の主役が語る
「ミリオンセラーの秘密」〜第二世代の革新。〜
著者：文・志田英邦／写真・松井友生
ISBN 4-8399-0385-9

VOL. 3
ゲーム・マエストロ VOL.3
コンポーザー編
新領域の開拓者。
ゲーム音楽家ロング・インタビュー集
著者：文・吉田直子、戸塚伎一／写真・松井友生
ISBN 4-8399-0386-7

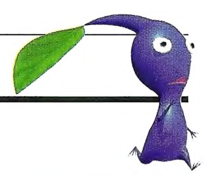
VOL. 4
ゲーム・マエストロ VOL.4
デザイナー／イラストレーター編
ゲームビジュアル史を綴る。
ゲーム絵師ロング・インタビュー集
著者：文・志田英邦／写真・松井友生
ISBN 4-8399-0387-5

MYCOM
毎日コミュニケーションズ
お買い求めはお近くの書店でどうぞ。
TEL.03-3262-7544 FAX.03-3262-7403 http://book.mycom.co.jp/

◎ニンテンドースペースワールド2001大特集号!!
2001.9.21-10.20
2001.NOVEMBER
VOL.62
11
Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
表紙デザイン・大岡喜直（GORILLA）
【発行所】
(株) 毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
03(3230)3642
※ゲームの内容や質問にはお答えできません



CONTENTS ●もくじ



REGULAR etc.

 ※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

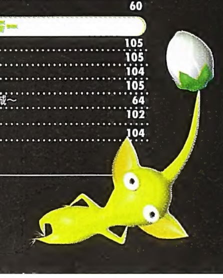
GAME INDEX

◎ゲームインデックス

ニンテンドーゲームキューブ

GBアドバンス

GB/GBカラー



NINTENDO HARD 新作ソフト発売カレンダー

CALENDER OF NEW RELEASE SOFT

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	機種	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2964	NGC	大乱闘スマッシュブラザーズDX	●任天堂 ●ACT ●11月21日
2	1833	NGC	ルイージマンション	●任天堂 ●ACT ●9月14日より発売中
3	1075	NGC	どうぶつの森+	●任天堂 ●ETC ●12月14日
4	775	NGC	ピクミン	●任天堂 ●ACT ●10月26日
5	575	NGC	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット	●任天堂 ●ACT ●2002年2月
6	530	GBA	黄金の太陽 失われし時代(仮)	●任天堂 ●RPG ●2002年春
7	490	GBA	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版(仮)	●任天堂 ●RPG ●2002年予定
8	370	GBA	スーパーマリオアドバンス2	●任天堂 ●ACT ●2002年1月
9	356	NGC	バイオハザード0(仮)	●カプコン ●ADV ●未定
10	315	NGC	動物番長	●任天堂 ●ACT ●2002年3月
11	285	NGC	ウェーブレース ブルーストーム	●任天堂 ●RAC ●9月14日より発売中
12	250	GBA	スーパーロボット大戦A	●バンプレスト ●SLG ●9月21日より発売中
13	240	NGC	ファンタシースターオンライン(仮)	●セガ ●RPG ●未定
14	200	GBA	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
15	161	GBA	みんなでぷよぷよ	●セガ ●PUZ ●10月18日
16	158	GBA	マジカルバケーション	●任天堂 ●RPG ●12月7日
17	151	GBA	ファイアーエムブレム 封印の剣(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
18	142	GBA	スーパーマリオアドバンス3(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
19	115	NGC	スーパーモンキーボール	●セガ ●ACT ●9月14日より発売中
20	110	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2	●カプコン ●RPG ●12月

※PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。
集計期間：9月21日～10月10日。新作の期待度アンケートのため8月21日以前に発売済みとなるソフトは含まれません。
略語の意味：GB／ゲームボーイ　GBC／ゲームボーイカラー専用　GBA／ゲームボーイアドバンス　NGC／ゲームキューブ

NINTENDOハード＆周辺機器発売スケジュール

対応機種	ハード・周辺機器名	発売日	価格
GBアドバンス	カードeリーダー(仮)	未定	未定
NINTENDO GAMECUBE	ワイヤレスレシーバー&ワイヤレスコントローラ ウェーブバード	未定	未定
	SD-メモリーカードアダプタ	未定	未定
	モデムアダプタ(56kbps,V.90対応)	未定	未定
	ブロードバンドアダプタ	未定	未定
	ニンテンドーゲームキューブ GBAケーブル	未定	未定

2001.SEP／2001.OCT 9月10月 月間カレンダー

NGC NINTENDO GAMECUBE　GBA ゲームボーイアドバンス　GB ゲームボーイ　NP ニンテンドウパワー

9月…September	
21 (金)	Nintendo DREAM 11月号発売 GBA スーパーロボット大戦A GB ハムスター倶楽部 おしえまチュー
22 (土)	第39回アミューズメントマシンエキスポ(東京ビッグサイト)
23 (日)	札幌にビール醸造所が開業(1876年)
24 (月)	(秋分の日の) 振り替え休日
25 (火)	袁紹が、禁衛軍を使って宦官を殺害(189年)
26 (水)	青函連絡船洞爺丸が台風に襲われ転覆、犠牲者1155名(1954年)
27 (木)	GBA Z.O.E.2173 TESTAMENT
28 (金)	GBA 信長の野望 GBA 西原理恵子の殿堂麻雀 GB ハムスターパラダイス4
29 (土)	「居酒屋」の著者、フランスの文学者ゾラ没(1902年)
30 (日)	中華人民共和国設立。毛沢東が主席となる(1949年)
10月…October	
1 (月)	NP ロッピーパズルマガジン 考えるパズル第2号
2 (火)	儒者の藤田東湖、安政の大地震で圧死(1855年)
3 (水)	山内豊信、将軍慶喜に大政奉還を建白(1867年)
4 (木)	GBA ハテナサテナ
5 (金)	フランスの啓蒙思想家、ディドロ生誕(1713年)
6 (土)	トイざらス TOY FESTA 2001 in としまえん (~8日／としまえん)
7 (日)	作家エドガー・アラン・ポー没。死因は謎(1949年)
8 (月)	体育の日
9 (火)	榎本武揚、函館の五稜郭にて共和国を樹立(1868年)
10 (水)	日本銀行が開業(1882年)
11 (木)	新橋駅で日本初の鉄道事故発生(1874年)
12 (金)	東京ゲームショウ2001秋(～14日／幕張メッセ) GBA 逆転裁判 GB 激走! ダンガンレーサー 音速バスターDANGUN弾 GB きかんしゃトーマス　ソドーとうのなかまたち
13 (土)	ネロがローマ皇帝に推挙される(54年)
14 (日)	精神科医フロイト、「夢判断」を出版(1900年)
15 (月)	GBA 奇々怪界アドバンス
16 (火)	マリー・アントワネット、革命軍の手により処刑(1793年)
17 (水)	ポーランドの作曲家、ショパン没(1849年)
18 (木)	GBA みんなでぷよぷよ
19 (金)	GBA ハローキティコレクション ミラクルファッションメーカー
20 (土)	Nintendo Dream12月号発売

SOFT発売カレンダー

（9月13日現在）

NEW!……新しく発表されたタイトル
●……タイトルや発売日、価格などに変更があった項目
♥……発売日がめでたく確定したソフト

※ゲームタイトルの前に入っている通し番号は、読者アンケート用の通し番号です。121ページ「アンケート番長」Q4にお応えになつときに、この番号をご利用ください。また、9月21日に発売済みとなるソフトは対象に含まれません。

NINTENDO GAMECUBE

発売時期	NO.／NINTENDO GAMECUBEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
10月	1／ピクミン	ACT	任天堂	♥ 10月26日	6800円
11月	2／大乱闘スマッシュブラザーズDX	ACT	任天堂	♥ 11月21日	6800円
	3／FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	SPT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	● 11月予定	● 6800円
12月	4／どうぶつの森+	ETC	任天堂	♥ 12月14日	● 6800円
	5／エターナルダークネス　招かれた13人	ADV	任天堂	12月	6800円
冬	NEW! 6／STARWARS ROGUE LEADER:ROGUE SQUADRON II	SHT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2001年冬	6800円
	7／RUNE（仮）	RPG	フロム・ソフトウェア	今冬	6800円
	8／SSX TRICKY（仮）	ACT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	● 今冬	● 6800円
2002年	9／スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット	ACT	任天堂	● 2002年2月	未定
	NEW! 10／バイオハザード	ADV	カプコン	♥ 2002年3月22日	未定
	11／動物番長	ACT	任天堂	2002年3月	未定
	12／バーチャストライカー3 ver.2002（仮）	SPT	セガ	2002年早春	未定
	NEW! 13／マリオサンシャイン（仮）	ACT	任天堂	2002年夏	未定
	NEW! 14／ゼルダの伝説GC（仮）	ACT	任天堂	2002年末	未定
未定	NEW! 15／RAVE ～THE GROOVE ADVENTURE～（仮）	ACT	コナミ	未定	未定
	16／バットマン（仮）	ACT	ケムコ	未定	未定
	17／ボンバーマンジェネレーション	ACT	ハドソン	未定	未定
	NEW! 18／ディズニーズミッキー（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	NEW! 19／ソウルキャリバー2	ACT	ナムコ	未定	未定
	NEW! 20／ソニックアドベンチャー2 for GC（仮）	ACT	セガ	未定	未定
	21／バイオハザード 0（仮）	ADV	カプコン	未定	未定
	22／ユニバーサルスタジオ・ジャパン	ADV	ケムコ	● 未定	未定
	NEW! 23／新・巨人のドシン1（仮）	ETC	任天堂	未定	未定
	NEW! 24／ドンキーコングレーシング（仮）	RAC	任天堂	未定	未定
	25／ファンタシースターオンライン（仮）	RPG	セガ	未定	未定
	NEW! 26／ゴールド☆マウンテン	RPG	フロム・ソフトウェア	未定	未定
	NEW! 27／メトロイドプライム（仮）	SHT	任天堂	未定	未定
	NEW! 28／1080° GC（仮）	SPT	任天堂	未定	未定
	NEW! 29／リッジレーサーシリーズ（仮）	RAC	ナムコ	未定	未定

GAMEBOY ADVANCE

発売時期	NO.／GAMEBOY ADVANCEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
9月	ー／スーパーロボット大戦A	SLG	バンプレスト	♥ 9月21日	5800円
	30／Z.O.E 2173 TESTAMENT	SLG	コナミ	♥ 9月27日	5800円
	31／信長の野望	SLG	コーエー	♥ 9月28日	6800円
	32／西原理恵子の殿堂麻雀	TAB	メディアリング	♥ 9月28日	4800円
10月	33／ハテナサテナ	PUZ	ハドソン	♥ 10月4日	5200円
	34／逆転裁判	ADV	カプコン	♥ 10月12日	4800円
	35／奇々怪界あどばんす	ACT	アルトロン	♥ 10月15日	5200円
	36／みんなでぷよぷよ	PUZ	セガ	♥ 10月18日	4800円
	37／ハローキティコレクション ミラクルファッションメーカー	ETC	イマジニア	♥ 10月19日	5200円
	38／なかよし麻雀かぶリーチ	TAB	コナミ	♥ 10月25日	5800円
	39／ESPN X Games Skateboarding	SPT	コナミ	♥ 10月25日	5800円
	40／なかよしペットアドバンス！　かわいいハムスター	SLG	MTO	♥ 10月26日	5200円
	41／ゲームボーイウォーズアドバンス	SLG	任天堂	♥ 10月26日	● 4800円
	42／どこでも対局 役満アドバンス	TAB	任天堂	♥ 10月26日	● 4800円
	43／ファランクス	SHT	ケムコ	♥ 10月26日	4980円
	44／ハムスター物語2 GBA（仮）	SLG	カルチャーブレーン	● 10月	5800円
11月	45／ジュラシック・パークIII ～失われた遺伝子～	ACT	コナミ	♥ 11月1日	5800円
	46／友情のビクトリーゴール 4v4嵐 GET THE GOAL!!	SPT	コナミ	♥ 11月15日	5800円
	47／アドベンチャーオブ東京ディズニーシー（仮）	ACT	コナミ	♥ 11月22日	● 5800円
	48／ぐるロジチャンプ	PUZ	コンパイル	♥ 11月29日予定	● 4980円（予）
	NEW! 49／まじこね	PUZ	ソフトマックス	♥ 11月30日	4800円（予）
	50／ストリートファイターZERO3 ↑（UPPER）	ACT	カプコン	♥ 11月30日予定	● 4800円
	51／激闘！ カーバトラーGO!!	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア	11月予定	● 4800円
	NEW! 52／億万長者ゲーム ～のっとり大作戦！～	TAB	タカラ	11月予定	4800円
	NEW! 53／三国志	SLG	コーエー	11月予定	6800円
12月	54／マジカルバケーション	RPG	任天堂	♥ 12月7日	4800円
	55／学校をつくろう!! アドバンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア	♥ 12月7日予定	未定
	56／アドバンスラリー	RAC	MTO	♥ 12月7日予定	● 5200円
	NEW! 57／大戦略 FOR ゲームボーイアドバンス	SLG	メディアカイト	♥ 12月7日予定	未定
	NEW! 58／烈火の炎（仮）	ACT	コナミ	♥ 12月20日	未定
	NEW! 59／エキサイティングバス モバイル（仮）	SPT	コナミ	♥ 12月20日	未定
	NEW! 60／ESPN winter X Games snowboarding（仮）	SPT	コナミ	12月	未定
	61／THE KING OF FIGHTERS ゲームボーイアドバンス版（仮）	ACT	マーベラスエンターテインメント	12月予定	未定
	NEW! 62／筋肉番付～地獄のファイナルアタック!～（仮）	ACT	コナミ	12月	未定
	63／バトルネットワーク ロックマン エグゼ2	RPG	カプコン	12月予定	未定
	NEW! 64／Sk8 Tony Hawk's PROSKATER 2（仮）	SPT	サクセス	12月予定	未定
秋～冬	65／サンサーラナーガ 1×2	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア	秋	未定
	66／ウィザードリィ サマナー	RPG	メディアリング	● 冬	未定
	NEW! 67／ワイルドエッグ（仮）	RPG	カプコン	冬	未定
	68／ゴエモン ～ニューエイジ出動！～（仮）	ACT	コナミ	● 冬	未定
	● 69／ソニック アドバンス	ACT	セガ	冬	未定
	70／ブレンダーブロス	ACT	アンフォグラムハドソン	● 冬	未定
	71／ZOIDS SAGA	RPG	トミー	冬	5400円
	72／スナップキッズ	RPG	エニックス	冬	未定
	73／グラディウスジェネレーション	SHT	コナミ	冬	未定
	74／ウォータールーパー MUTSU（仮）	SLG	トミー	冬	未定
	75／モンスターファーム アドバンス	SLG	テクモ	冬	未定
	NEW! 76／ワールドアドバンスサッカー	SPT	ハンズオン・エンターテイメント	冬	5200円
	● 77／大麻雀。	TAB	ホリ	冬	未定
	78／プロ麻雀「兵」EXアドバンス	TAB	カルチャーブレーン	冬	未定
	79／シンデレラGBA（仮）	?	カルチャーブレーン	冬	未定
2001年	● 80／ダイヤドロイドワールド ～イービル帝国の野望～	RPG	エポック社	2001年	未定

発売時期	NO.／GAMEBOY ADVANCEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
	81／機動天使エンジェリックレイヤー（仮）	RPG	エポック社	2001年	● 5500円
2002年	82／スーパーマリオアドバンス2	ACT	任天堂	● 2002年1月	未定
	83／伝説のスタフィー（仮）	ACT	任天堂	● 2002年1月	未定
	84／トマトアドベンチャー	RPG	任天堂	● 2002年1月	未定
	85／ディディーコングパイロット	RAC	任天堂	● 2002年2月	未定
	NEW! 86／エストポリス外伝（仮）	RPG	タイトー	2002年2月予定	5800円
	NEW! 87／とっとこハム太郎3 カップル大パニックでちゅ（仮）	ADV	任天堂	2002年3月	未定
	88／バトランド（仮）	ACT	任天堂	● 2002年春	未定
	89／どーもくんの不思議てれび（仮）	ETC	任天堂	● 2002年春	未定
	90／ハッピィパネッチュ！（仮）	PUZ	任天堂	● 2002年春	未定
	91／ルナブレイズ（仮）	RPG	任天堂	● 2002年春	未定
	92／ご金魚物語	SLG	カルチャーブレーン	2002年春	未定
	93／黄金の太陽～失われし時代～（仮）	RPG	任天堂	2002年春予定	未定
	94／サーベルウルフ（仮）	ACT	任天堂	● 2002年夏	未定
	NEW! 95／ドンキーコング ココナッツクラッカー（仮）	PUZ	任天堂	2002年夏	未定
	96／ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版（仮）	RPG	任天堂	2002年予定	未定
未定	96／スーパーマリオアドバンス3（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	98／メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	NEW! 99／パックマンコレクション	ACT	ナムコ	未定	未定
	NEW! 100／ナムコミュージアム	ACT	ナムコ	未定	未定
	101／キッドクラウンのクレイジーチェイス	ACT	ケムコ	● 未定	● 未定
	102／ひつじのキモチ。	ACT	カプコン	未定	未定
	● 103／鉄拳アドバンス	ACT	ナムコ	未定	未定
	104／ボンバーマンマックス2 ボンバーマンバージョン	ACT	ハドソン	未定	未定
	105／ボンバーマンマックス2 マックスバージョン	ACT	ハドソン	未定	● 未定
	NEW! 106／フロッガー	ACT	コナミ	未定	未定
	107／ウッディーウッドペッカー（仮）	ACT	ケムコ	● 未定	未定
	NEW! 108／GUILTY GEAR X（仮）	ACT	サミー	未定	未定
	NEW! 109／RAVE～THE GROOVE ADVENTURE～（仮）	ACT	コナミ	未定	未定
	110／メールでキュート	ADV	コナミ	未定	5800円
	111／ゲームボーイミュージック（仮）	ETC	任天堂	未定	6800円
	NEW! 112／EZ-TALK 中級編（仮）	ETC	キーネット	未定	未定
	113／コラムスクラウン	PUZ	セガ	● 未定	未定
	114／ブレス オブ ファイアII ～使命の子～	RPG	カプコン	未定	未定
	115／携帯電獣テレファング2 パワーバージョン	RPG	スマイルソフト	未定	未定
	116／携帯電獣テレファング2 スピードバージョン	RPG	スマイルソフト	未定	未定
	117／機械化軍隊	SLG	ケムコ	● 未定	未定
	118／馬穴大作戦（仮）	SLG	任天堂	● 未定	未定
	119／ファイアーエムブレム　封印の剣（仮）	SLG	任天堂	未定	未定
	NEW! 120／キャプテン翼 ROAD TO 2002	SLG	コナミ	未定	4800円
	121／はなさき合戦	?	任天堂	未定	未定

GAMEBOY COLOR

発売時期	NO.／GAMEBOY COLORタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
9月	122／ハムスター倶楽部 おしえまチュー	ETC	ジョルダン	♥ 9月21日	4300円
	123／ハムスターパラダイス4	SLG	アトラス	♥ 9月28日	4500円
10月	124／激走！ ダンガンレーサー 音速バスターDANGUN弾	SLG	イマジニア	♥ 10月12日	● 4600円
	125／きかんしゃトーマス ソドーとうのなかまたち	ACT	タム	♥ 10月12日	4500円
	126／Doki×Dokiさせて!!	ADV	ビクターインタラクティブ	♥ 10月26日	4200円
11月	127／仰天人間バトシーラー～ドクトルガイの野望～	RPG	コナミ	♥ 11月1日	4800円
	128／バグサイト アルファ	RPG	スマイルソフト	♥ 11月2日	4800円
	129／バグサイト ベータ	RPG	スマイルソフト	♥ 11月2日	4800円
	● 130／なかよしクッキングシリーズ④たのしいデザート	SLG	MTO	♥ 11月16日	4200円
	● 131／チキチキマシン猛レース	RAC	シスコンエンタテインメント	♥ 11月22日	● 3600円
12月	132／サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦	RPG	セガ	♥ 12月6日	4800円
	NEW! 133／ミニー&フレンズ～夢の国をさがして～	ADV	ハドソン	12月	未定
	134／モン★スタートラベラー	RPG	タイトー	12月	4300円
冬	135／From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記!	RPG	バンプレスト	冬	未定
2001年	NEW! 136／シルバニアファミリー3	ADV	エポック社	2001年	4300円
2002年	137／元祖！動物占いGB+恋愛占いパズル	ETC	カルチャーブレーン	2001年	未定
	138／漢字ボーイ3	ETC	J・ウイング	● 2002年1月	● 未定
未定	139／Xtreme Wheels～めざせBMXチャンピオン～	SPT	スパイク	未定	4300円
	140／ダビスタ牧場（仮）	SPT	メディアファクトリー	未定	未定

※GBカラーソフトはGBアドバンスでも遊べます。また、135番・140番は全てのゲームボーイに対応しています。

ゲーム紹介ページスペック表の見方

次のページから始まるゲーム紹介ページには、各ゲームの情報を下の表のように掲載しています。

【GBアドバンス】		●対応している機種
タイトル	ニンドリアドベンチャー	●ゲームのタイトル名
発売元	天任堂	●発売メーカー
発売日	2002年2月予定	●発売日や発売予定日
価格	未定	●税抜きの価格
ジャンル	RPG	●ゲームのジャンル
プレイ人数	1～4人用	●プレイできる人数
備考	GBA専用通信ケーブル対応	

その他の情報を以下のように記載しています。

●GBA専用通信ケーブル対応
別売りのGBA専用通信ケーブルに対応しています。

●モバイルアダプタGB対応
別売りのモバイルアダプタGBに対応しています。

●1カートリッジプレイ対応
ゲームカートリッジ1つで対戦などを楽しむことができます。

●マルチカートリッジプレイ対応
複数人数で遊ぶ場合は、人数分のカートリッジが必要となります。

●メモリーカード59（ゲームキューブ用メモリーカード）
キューブでデータをセーブするにはメモリーカードが必要です。その際の必要空きブロック数を記載しています。

はみだしカレンダー

9月13日に行われたカプコンによる『バイオハザード』戦略発表会。会場では発売日と共に驚くべきウレシイ内容が発表された。今月はまだお伝えすることができないが、次号ではその詳細を徹底紹介する予定です！

【ジャンル凡例】ACT：アクション　ADV：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SHT：シューティング　SLG：シミュレーション　SPT：スポーツ　PUZ：パズル　TAB：テーブル　ETC：その他

2001年夏。待ちに待った21世紀最初の夏休みの最後を飾ったのは、任天堂からの四角い贈り物でした。8月23日から始まったニンテンドースペースワールド2001、まずはブース&イベント情報をお届けします。

Nintendo スペースワールド 2001

ニンテンドースペースワールド2001

2001. 8/23.24.25.26 ARIAKE&MAKUHARI 4DAYS

PART1. ブース&イベントレポート

NINTENDO SPACE WORLD 2001

ニンテンドースペースワールド2001 イベントインデックス INDEX

8月23日(木)有明:国際展示場

13:00 マスコミ向けゲームキューブ発表会スタート

有明はビッグサイトで行われたゲームキューブ発表会。日本の報道向けに初めてゲームキューブが登場したのだ。

8月24日(金)幕張メッセ

12:30 流通向けゲームキューブ発表会
13:30 スペースワールド2001開幕(招待者のみ)
17:00 閉場

2年ぶりとなる関係者向けのスペースワールドが開幕。流通関係の方々がいち早くゲームキューブを体験。

8月25日(土)幕張メッセ

08:30 スペースワールド2001開場
17:00 閉場

早朝から並んだユーザーの為、予定より30分早く入場開始。NSW2K1がいよいよ開幕しました。

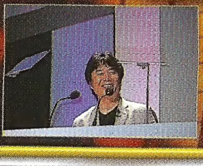
8月26日(日)幕張メッセ

08:45 開場
17:00 閉場

前日に引き続き26日は15分早く入場開始。親子連れが多く目立った日曜日でした。

宮本茂さん、発表会の壇上に立つ!!

GUIDE



宮本さんから衝撃の発表が

宮本茂さんから発表されたのは、注目の『マリオ』と『ゼルダ』の最新作。宮本さんの発表会の内容は79ページからの特集で紹介しています。もちろん両タイトルの画像も紹介していますよ。

宮本茂さんによる衝撃の発表内容を見たいなら79ページへ ➡

ゲームキューブタイトル日本初お目見え

GUIDE



たっぷり新作で楽しみました

ドリーム編集部の面々も、初めて遊ぶゲームキューブのタイトルに驚愕の1日。有名クリエイターなども見かけることができ、関係者の注目が集まっているなと実感した1日でもありました。

ゲームキューブタイトルの詳しい情報は12ページから ➡

スペースワールド2001開幕!!のべ8万1千人の入場者でにぎわう!

GUIDE



夏休み恒例になりました

延べ8万1千人が入場した一般ユーザーデイ。目当てのゲームに一目散で走っていくユーザーの姿を多く見かけました。来場したみなさんにとって、いい夏休みの想い出になったでしょうか?

イベント紹介は10ページから&会場情報は79ページから ➡

★ハードインプレッション★ニンテンドーゲームキューブに新色登場!!

●ゲームキューブの新色も2色発表されました。まだ購入されていない方は、3色の中から選べるようになって、ちょっとラッキーかもね。



●4色目の裏側は…



裏はスケルトンになっています



コントローラも4色のラインナップに!!

新色は2001年11月発売予定／25000円（税別）

●会場で紹介された周辺機器はこんな風に展示されていました。

本体パッケージ



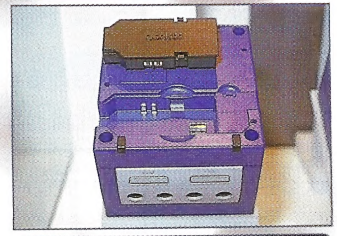
発表会での本体とパッケージの展示。パッケージの小ささがわかるでしょうか？

ウェーブバード



ワイヤレスコントローラも参考出展。「QUICK」って文字は何を意味しているのか？

モデムアダプタ



モデムに関して発売時期や価格は未定のままです。詳細は年末ごろかな？

GBAケーブル



そして今回の目玉がコレ。GBAとキューブが接続してできることは？ 特集ページをご覧下あれ

松下製ゲームキューブ融合機も初お目見えしたのだ!!

DVDも再生できる松下製のゲームキューブ融合機も展示され、実機で『ウェーブレース』をプレイすることもできました。発売時期や価格はまだ未定です。



松下製ゲームキューブ融合機 ●発売日未定／価格未定

BACK SHOT



液晶ディスプレイ部分



DVDプレイヤーも欲しい人は、購入の検討アリだぞ

会場ではD端子ケーブルが使われていたのだ

会場で使われていたゲームキューブはD端子ケーブルをモニターに繋いで画面表示をしていました。キレイな画面で楽しめたのがわかったかな？

●カードeリーダーも体験できたぞ!!



カードeリーダー

GBAに接続してカードeを読み込ませることのできる周辺機器。発売時期、価格はまだ未定です

ポケモンカードe

デジタル情報が記録されているカード。読みとったデータがゲームなどで楽しめるのだ







読みとったデータで遊ぼう

ポケモンカードの新しい形を楽しむ周辺機器も実際に触ることができたんだ。どんなことができるようになるのかな？



カードeの情報を見ることができるぞ



カードeをこうやって通すんだ



★ブース情報★ 色とりどりのブースが目白押し!!

スペースワールド2001ではいくつかのブースに分けられて、ゲームが紹介されていたんだ。まずはそのブースを紹介していこう。

ゲームキューブソフト体験コーナー

日本初公開となるゲームキューブのブース。17タイトルのゲームを実際にプレイすることができた。初めて触るコントローラの感触を確かめながらプレイしていたぞ。



やはり新ハードの関心はイチバン。人のプレイを見て驚き、自分でプレイしてさらに驚く方も多かったぞ



とにかくプレイする人たちの目は真剣そのもの。実際に触ってキューブ購入を決めた人も多いはず

実際に遊ぶことができたゲームキューブタイトル

- ルイージマンション
- ウェーブレースブルーストーム
- 大乱闘スマッシュブラザーズDX
- ピクミン
- どうぶつの森＋
- 動物番長
- エターナルダークネス招かれた13人
- スターフォックスアドベンチャー:ダイナソープラネット
- スーパーモンキーボール
- ファンタシースターオンライン（仮）
- ソニックアドベンチャー2 for GC（仮）
- バーチャストライカー3Ver.2002（仮）
- ユニバーサルスタジオ・ジャパン
- FIFA2002 Road to FIFA WORLD CUP
- SSX TRICKY(仮)
- RUNE
- ボンバーマンジェネレーション

試遊台ランキング

第1位	大乱闘スマッシュブラザーズDX	50台
第2位	ピクミン	24台
第3位	ウェーブレースブルーストーム／ルイージマンション	20台
第4位	スターフォックスアドベンチャー:ダイナソープラネット／どうぶつの森＋	12台
第5位	スーパーモンキーボール	9台
		計209台

GBアドバンスソフト体験コーナー

新タイトルが一挙登場したGBAの体験ブースだ

ゲームキューブにイチバンの関心はさらわれたものの、GBAのブースも新作タイトルが目白押しで、じっくりと楽しむユーザーが多かったぞ。特に普段では体験できない大型モニターを見ながらのプレイは、GBAのタイトルを、より楽しく感じさせてくれたのでは?



任天堂からも新作タイトルが登場。大きなモニターで楽しめたぞ



サードパーティからも魅力的なタイトルが

GBカラーソフト体験コーナー

まだまだ現役のGBカラータイトルも

ここでの注目はジャガーのヌオットというミシン?! GBカラーとミシンを合体させることで、カービィファミリーやマリオファミリーの刺繍が簡単にできちゃうという優れものだ。26日には、2時間待ちという行列もできてしまうほどの人気だったのだ。



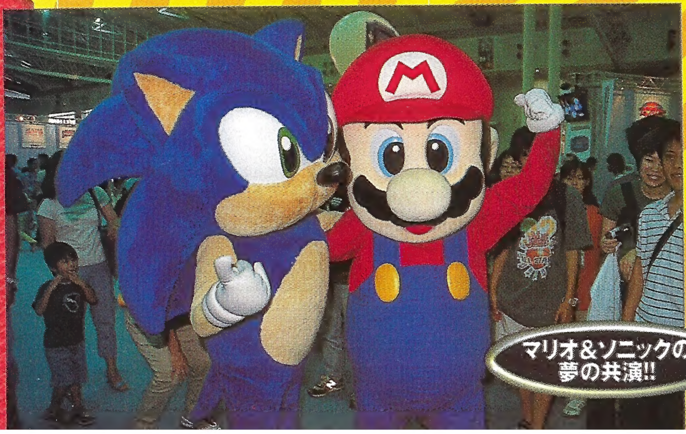
GBカラーはサードパーティから10タイトルが出展されていたのだ。



これがヌオット。結構大きかったのだ

会場にはこんな着ぐるみたちがやってきたぞ～!!

そして会場でのお楽しみは着ぐるみの人形たち。夢の実現が可能になったマリオとソニックの2ショットも撮影できたんだ。。



マリオ＆ソニックの夢の共演!!

ついにこんな夢の2ショットが実現しました。共演ソフトも見たい?!



ボンバーマン



ハムスター



シャドウ



アイアイ

今年もドリーム特製手帳を持った読者を見かけましたよ

先月号についていたスペースワールド手帳を会場に持ってきてくれた読者のみなさんにも会うことができました。遊びページの「誤植問題」は意外に難しかったという声ももらったのだ。



来年もぜひ、つけられたらいいな。と思っています

★イベント紹介★ 来場者釘付けのイベントの数々!!

●そして、来場者のもう一つのお楽しみがコレ。今年もたくさんのイベントが開催されました。参加した人もとっても多かったですよ。

スマブラDX プレミアムファイト

何よりもコレが目的と言う人も!!

『スマブラDX』を使ったバトルが25・26の両日にそれぞれ2回ずつ開催され、すごい人気を博していたぞ。3回戦まであった予選会を勝ち抜いて、決勝ステージにあがった人には、まずご褒美が。そして決勝戦で優勝した方にはゲームキューブがプレゼントされたのだ。



予選会にはこの行列が。開場したと同時に並んでいる人も見られたぞ



予選会を勝ち抜いた人は決勝の舞台にあがって大画面でバトルになったのだ



決勝ステージにあがった人には、ご褒美にプレゼントされていました。こんなバッグが欲し〜

マリオカートアドバンスGP日本一決定戦

全国の予選を勝ち抜いた猛者が幕張に集合。

全国4地方で開催されていたGBAソフト『マリオカートアドバンス』のゲーム大会の勝者たちが、幕張で、日本一を競って戦ったぞ。さすがに全国を勝ち抜いてきた人の走りはお見事でした。TV番組の『GameWave』の伊集院光さんなども登場し、にぎわっていたのだ。

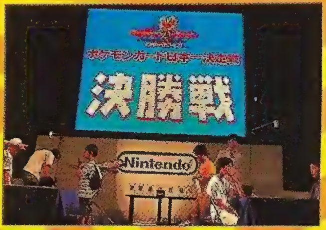


全国の猛者たちにまぎれて『GameWave』チームの面々も登場

ポケモンカードバトル★ネオ サマーロード日本一決定戦

こちらも熱い。日本一決定戦になったのだ

全国7地区で開催されていた予選会を勝ち抜いたポケモンカードのトレーナー達が集結。日本一を決める最終決戦に挑んだのだ。各地区の代表者たちのデッキは、来場者たちをうならせるほどの完成度と強さを誇っていて、見応えのある決勝戦になっていたぞ。



ジュニアの優勝者はこのあと世界大会での舞台が用意されていたのだ

星のカービィ TVアニメ決定記念スペシャルステージ

ついにカービィがTVアニメになって登場だ

カービィファンにはうれしいお知らせが会場で発表されたぞ。この秋からカービィのTVアニメが放映されることが決定したのだ。会場ではそれを祝して、カービィの着ぐるみや、主題歌を歌うシャンチーさんが登場して、歌を披露するなど、楽しいステージになったのだ。



放映日は、10月6日からCBC/TBS系で毎週土曜日の朝7時30分からだ

物販コーナー

そして今回も人気抜群だった物販コーナー。ものによっては開場から30分も経たないうちに売り切れになってしまったものあったぞ。なので、ドリームでは下のような企画を思いつきました。



開場するやいなや物販コーナーに押し寄せた人も。目的の物は買えた?

幻のレアグッズ、「ゼルダの伝説懐中時計」を入手しました!!

会場限定で発売された「ゼルダの伝説懐中時計」。売り切れで買えなかった人の為にドリームでは発売元のカマヤさんに交渉して読者のために100個を確保しました。そうです通信販売をやります。詳しくは98ページへ!!

「ゼルダの伝説懐中時計」が欲しい人は毎月新聞の98ページへ行け ➡

とっとこハム太郎 着ぐるみショー

人気の『とっとこハム太郎』のステージも開催。小さい子供たちの大声援を受けて可愛いステージに。



子供たちの視線はハム太郎に釘付けでした

マジック王国がやってくる

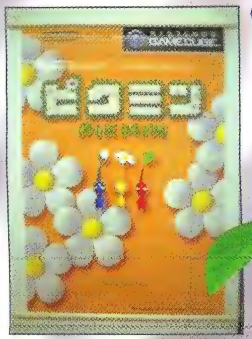
TV番組「マジック王国」の公開録画も行われ、ナポレオンズたちが登場したぞ。



編集部一同も堪能させてもらいました

祭りのあとは

スペースワールドを終えて、今年も夏が終わったという所です。今回の目玉は発売直前のゲームキューブのおもしろさを確認できたことでした。開場前には、新ハードへの期待と不安を抱えていた来場者の顔が帰路につくころには、笑顔になっていたのが、とても印象的でした。また来年の夏に、この笑顔に会いたいですね。



このタイトルを何度も遊ぶであろう自分の姿を想像して夏を終えます

Luigi Mansion ルイージマンション



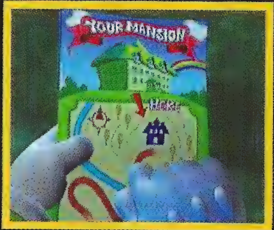
オバケ屋敷の扉を開けると…

【ニンテンドーゲームキューブ】

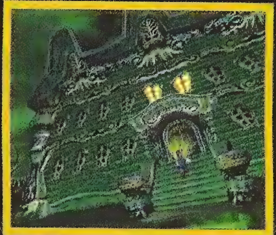
タイトル	ルイージマンション
発売元	任天堂
発売日	9月14日より
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	対応（3ブロック必要）

ついに発売されたゲームキューブの同時発売ソフトに、堂々登場のルイージ。彼がお兄さんみたいに大活躍できるかは、君の掃除機さばきにかかっているぞ!

こわがりルイージが、オバケ相手に大奮闘!



迷いながらも地図を頼りにお屋敷を探すルイージ



想像していたお屋敷と、イメージがかなり違うぞ



不気味な光が最初の部屋のカギを落としていった

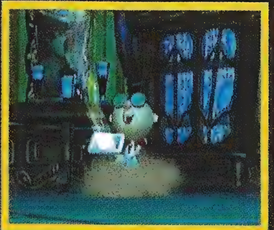
ある日、「あなたに大きなお屋敷をプレゼント!」という手紙が届いてルイージは大喜び! 早速、マリオに電話で報告したのだった。「マリオ兄さん? ぼく、マイホームを手に入れたよ! お祝いのパーティをするから遊びに来てよ!」けれど、地図を頼りにお屋敷に向かったルイージの目の前には、深い森に囲まれた不気味なお屋敷が姿を現した…。恐る恐るお屋敷に足を踏み入れると、中にはなんとオバケの姿が…! 「兄さん! 助けて~!!」まさにオバケがルイージに襲いかかろうとしたその時、掃除機を背負った謎の老人が登場したのだ! 果たしてこの老人とオバケ達の正体は? そして、先に到着しているはずのマリオの行方は!?



突然目の前にオバケが出現! いきなりのピンチに、思わず絶叫するルイージ

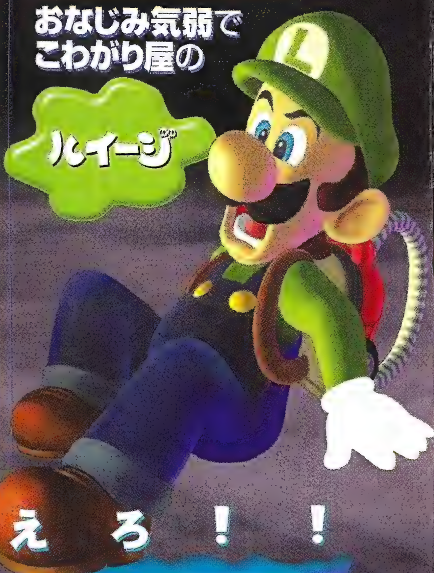


とりあえず博士の研究所に避難したぞ



オバケを吸い込める掃除機「オバキューム」

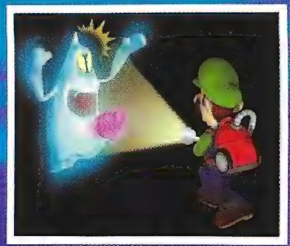
おなじみ気弱でこわがり屋のルイージ



オバケはこうして捕まえろ!!



オバケ達は暗闇が好きなので、当然闇の中から現れる。ルイージはライトで前方を照らしているから、オバケは背後から近づいてくるぞ



オバケに光を当てるとビックリして固まる。ただし遠くからだと、すぐに姿を消してしまうので、できるだけ引きつけてからビックリさせよう



オバケが固まったら、いそいで掃除機のスイッチを入れよう。この時、オバケが逃げようとする方向の反対に引っ張るようにするのがコツだぞ



オバケの体力が無くなったら吸い込み完了。こうして屋敷の中に潜んでいるオバケ達を、根こそぎ吸い込んでやろう!

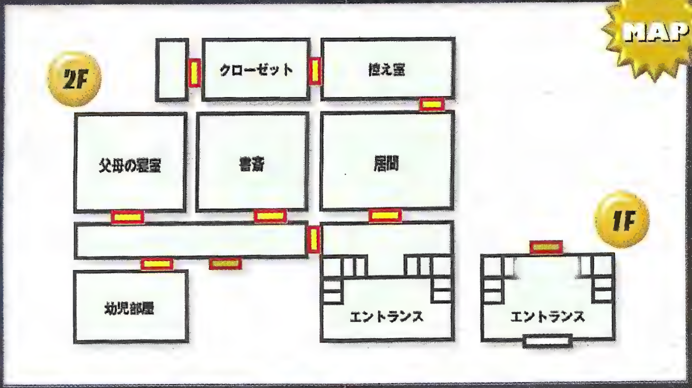
エリア1～エリアボス

★いざ、オバケ屋敷へ！

ますはエントランスから探索を始めよう。1階の奥へ通じる大きな扉には鍵が掛かっているので、2階から調べるしかなさそうだぞ。



暗いエントランスの隅に、何処かで見た人影が…



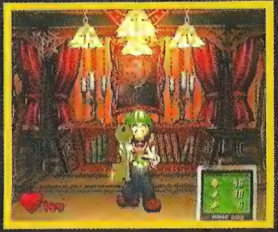

オバケ研究が大好きな
オヤ・マー博士

お屋敷の中はオバケと謎でいっぱいだ！

次々と新しい扉をくぐる度に、オバケ達に出くわすルイージ。けれど、心配は御無用。最初は真っ暗なお屋敷も、部屋のオバケを全て吸い込むことに成功すれば、その部屋に明かりが点いて安全になるのだ。こうして次々と部屋の明かりを灯していくのが、最初の目的。当然、オバケ達も簡単には降参しないぞ。手強いオバケ相手に、まずはここで掃除機の操作に慣れておこう。なんと、エリア1の後半にはさらなる強敵「肖像画のオバケ」が待っているのだ！



ライトを消して、オバケをおびき寄せるのも手だ



部屋の明かりを灯し、次の扉の鍵を手に入れたぞ



どうやらキノピオもマリオを探しに来たみたいだぞ



鍵があんな高いところに……。どうやって取れば？



操作になれれば、2匹以上のオバケを同時に吸い込むこともできるぞ！

まとめて吸い込め！

肖像画のオバケをつかまえろ！

肖像画のオバケとは、元々オヤ・マー博士のコレクションだった「オバケの絵」から出てきたオバケ達の事だ。彼らをまた元の肖像画に戻すには、掃除機に吸い込んで、博士の所に連れて行かないといけないんだ。ただし、彼らを捕まえるには普通の方法じゃダメだぞ。



読書に夢中になっているオバケだ



何かを見て絶叫しているルイージ。お屋敷の中とは少し様子が違う場所にいるみたいだけど、何を見たのかは君の目で確かめてくれ



鏡台の前で髪をといているオバケも



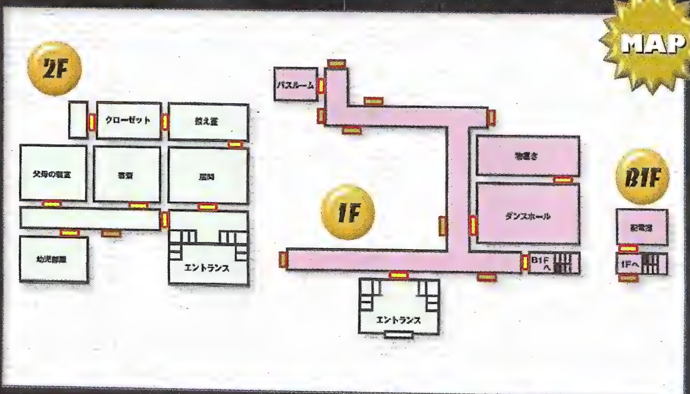
こちらは赤ちゃんオバケかな？

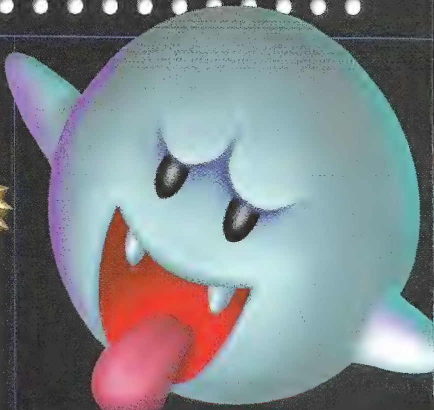
エリアの最後にはエリアボスとの対決が待っている。このボスを倒せば、とりあえずこのエリアはクリアになるぞ。一度、オヤ・マー博士の研究所に戻って、掃除機内のオバケをチェックしよう！



エリア2〜テレサ登場! ★見慣れたオバケが現れたぞ

エリア1のボスをクリアすると、1階の奥への扉が開くようになる。どうやら次は、この1階を探索しないといけないみたいだ。





ちょっと照れ屋でいたずら好きな テレサ



エントランスの扉が開いてルイージを奥へと誘う

おかしなオバケがゾクゾク登場!

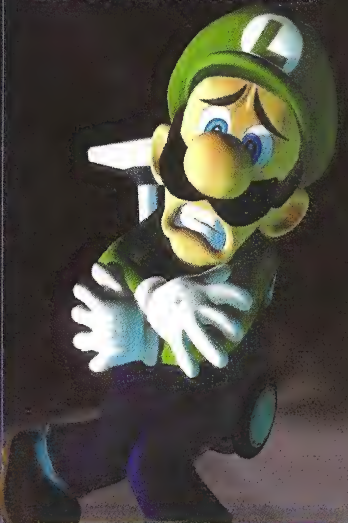
さすがにオバケ達の種類も多彩になってきたエリア2。危なくなったらエントランスに逃げ込もう! オバケだらけの長い廊下にはたくさんの扉があるが、ほとんどはまだ鍵が掛かって入れない状態だ。



ダンスを踊っている肖像画のオバケだ

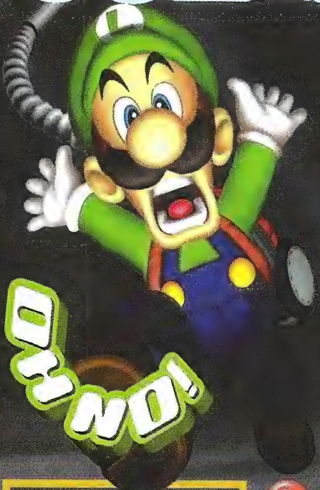


廊下に飾ってあるツボの中に、大量のコインが入っていたぞ!





オバケに囲まれたら逃げよう。扉の向こうまでは、追ってこないぞ





いきなり背後に詰め寄るオバケ。今までとスピードが違うぞ!?



コイツは今までのオバケ達とは、少し種類が違う気が…?



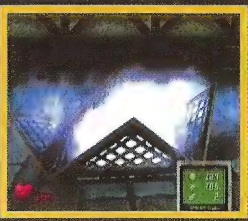
地下には配電室が。でも、コレといった不審な物は見つからない

とりあえず屋敷の中を順番に進んでいくと、ある時、妙な場所にたどり着くはずだ。そこは一見、何の変哲もない部屋なんだけど、ある仕掛けがしてあるのだ。その仕掛けを動かしてしまうと……。

大量のテレサにルイージ絶句…!



ルイージが妙な仕掛けを動かした瞬間、部屋の中にテレサの大群が飛び出してきたぞ!! どうやら今回の事件の裏には、テレサ達が何か関係しているようだぞ。



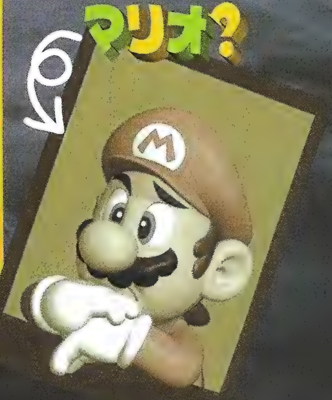
床から不思議な光があふれている。中に何かいるのだろうか…?



すごい数のテレサにビックリして、思わず腰を抜かすルイージ



どうやらテレサ達もオバキュームが苦手のようだ。お屋敷中にみんな逃げていったぞ



多彩なテクニックでオバケ屋敷に立ち向かえ!



ここでオバケ達を吸い込むのに役立つテクニックや、知っているとちょっとお得な秘密を紹介するぞ。直接、ゲームクリアには関係ないテクニックもあるけど、知っていて損は無いはずだ。

お屋敷はお宝だらけ

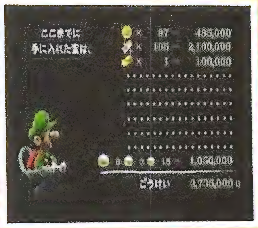


いきなり発見!! スタート地点のエントランス。この部屋の天井にあるシャンデリアに、大量のお金が隠されていたぞ。いそいで階段を降りてかき集めよう

お屋敷には、あらゆる場所にコインや宝石類が隠されている。とにかく部屋の隅々、お屋敷の隅々まで徹底的に探しまくろう。コツとしては、掃除機で吸い込む時の風を当ててみて、グラグラする物には何かが隠されている可能性が高い。それから1度調べて何も無かった場所でも、しばらくしてまた調べると発見できる場合があるので注意!



ツボを揺らしてみると、金塊が飛び出したぞ!



お金をたくさん集めると最後にイイ事があるかも

肖像画オバケのひみつ



ボロボロと落としていくパールを拾い集めながら捕まえよう



オバケを肖像画に戻す機械。博士の発明したすごい機械だ

肖像画のオバケは普通のオバケと違って、吸い込んでいる時にパール(真珠)を落としながら逃げ回るのだ。そのパールをどれだけ集めたかによって、肖像画に戻したときの絵と額縁のグレードが変化するぞ。大きくて高価なパールをたくさん集めて、立派な肖像画をオヤ・マー博士の研究所にあるギャラリーに飾ろう! そして、立派な肖像画をコンプリートして、友達に自慢しよう!!



肖像画に戻ったオバケは、このギャラリーに飾られるぞ



絵と額縁のグレードが変化するんだ

GBホラーの使い方



周りの物を調べる事ができるGBホラー。オバケを調べると…

博士から、掃除機と一緒に渡されるアイテム「GBホラー」。通信に使ったりマップを表示できたりと便利な道具だ。でも、もっとすごい機能が用意されているのだ。



多機能掃除機!



火の玉のようなモノが、浮かんでいるぞ。オバケとは少し違うようだ…

オヤ・マー博士が発明した掃除機「オバキューム」は、吸うだけじゃなく、逆に何かを吐き出すこともできるようだ。だけど、それには何か重要な物が必要らしいぞ。それが何なのかは、自分の手で探してみよう。きっとこの先のオバケに対抗するには、必要になってくる物のはずだ。



炎を吹き出すルイージのオバキューム。他にもどんなものを出せるのかな?



ウェーブレース ブルーストーム
WAVE RACE BLUE STORM®

【ニンテンドーゲームキューブ】

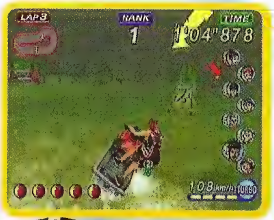
タイトル	ウェーブレース ブルーストーム
発売元	任天堂
発売日	9月14日より発売中
価格	6800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1〜4人用
メモリーカード59	対応（12ブロック必要）

ついに発売した『ウェブレ』（勝手に省略）、みんなはもう体験した？ 今月は5つのコースを少しだけ攻略しちゃうぞ。タメになるショートカット情報満載！

5つのコースのノーマル・ハードランクをポイント攻略！

エスニックラグーン

ノーマルはブイが少ないので楽勝かも!? ハードはショートカットをクリアできればトップを狙える。



コースも広いので操作を覚えるのにピッタリ



ハードではヒビ割れた壁が壊せる！

サザンアイランド

1周ごとに水位が下がっていくため、最初は見えなかった障害物がだんだん現れてくるんだ。



4つの障害物は避けて進んだほうが無難かも



このジャンプ台は2周目から使えない



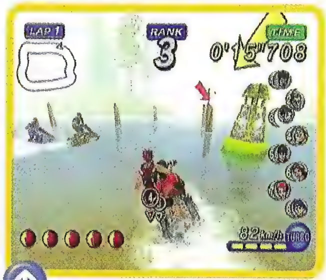
ノーマルにて。通常ルートは左だけど、写真正面の穴に向かえば近道なのだ

アスペンレイク

他のコースと比べて波が少ないのが特徴だ。ところどころに突き出た岩を避けるのが少しやっかい。



手前の岩でジャンプして橋を潜ってくる



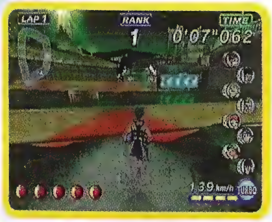
木の棒はぶつかっても突っ切れるぞ



ハードにて。標識通りには進まないで、その標識の向こうに進んでいこう

シティーハーバー

横からくる波とコース内で動いている船がやっかい。3つ並んでいるジャンプ台も手強いぞ。



ターボでジャンプ台を一気に飛び越えよう！



ハードでは船がコースを狭めていく！

クールオーシャン

ノーマルで最終日まで進まないと出現しないコースだ。ここの敵は氷。上に乗るとスピードは出ないしツルツル滑るし、積極的には乗りたくないところ。それから氷山が崩れてできる大きな波には特に注意しよう！

この人たち、覚えてる？

下の3人（左からリッキー、速水あかり、ロブ）、実は『テンエイティ』にも登場してたんです。夏も冬もスゴ腕な人たちなのね。



スコアアタックは空中のスタントがカギ！

チャンピオンシップとは違って、スタントやゲートをくぐって得点を競うモードが「スコアアタック」だ。得点が一番稼げるのは、なんといってもジャンプ中に決めるスタント。特に回転系のスタントなら1000点台が出やすいぞ。



普通のスタントも忘れずに



回転後の着地も大切に

大乱闘スマッシュブラザーズ デラックス DX

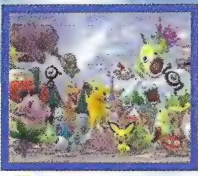
【ニンテンドーゲームキューブ】

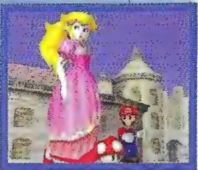
タイトル	大乱闘スマッシュブラザーズDX
発売元	任天堂
発売日	11月21日
価格	6800円
ジャンル	対戦アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	対応

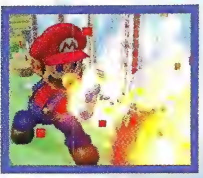
スペースワールド2001で、ついに日本のユーザーの前に『スマブラDX』が初お目見え!! もちろん対戦を初め、1人用モードでもプレイすることができたのだ。

ついに日本のユーザーの前に『スマブラDX』の秘密のベールがはがされたのだ!

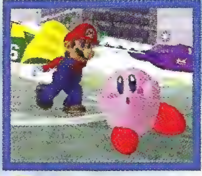
スペースワールドの会場でも一番人気を誇っていた『スマブラDX』。来場者たちは、任天堂のオールスターキャラたちを操作して所狭しと暴れ回る快感を存分に味わっていたようだぞ。


ポケモンもたくさん登場しそうだね


初登場のピーチも操作できたのだ


マリオは今回も大活躍してくれそう


ドンキーのコミカルな動きがすごい


カービィは今回もいいキャラだぞ

3キャラのステージと画面を紹介するぞ!!


ステージはグレートフォックスだ



フォックス



高速移動系の必殺ワザが追加され、フォックスファンにはたまらないかも。この画面ではスーパースコープを!!


ステージはオネットの町なのだ



ネス



『MOTHER』ファンなら涙が出るような演出はオネットのステージのBGM。あの曲が使われていましたよ


サムスのステージは惑星ブリンスタ



サムス



今回のサムスは2種類のミサイルを撃ち分けることができるらしいぞ。状況に合わせて使っていくのがいいかも。


フォックスの膝蹴りがマリオに炸裂

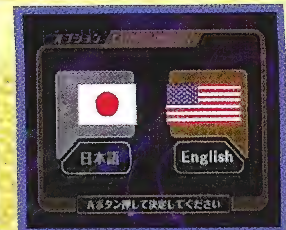

クッパがガブっとかみついています!! イタタタ


あなたはチンクルさんではありませんか!!

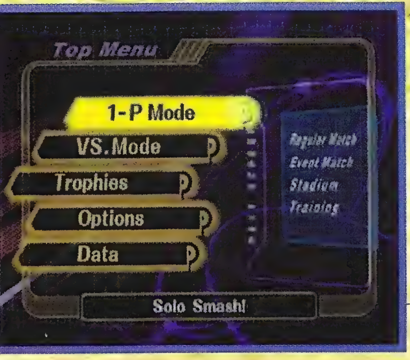
日本語と英語の両方を選べるみたいだ!

今回のスペースワールドバージョンでは、設定で日本語と英語を切り替えられることができました。気分を変えて英語でプレイしたりして。

英語表記だとこんな感じです。英語の勉強にもなったりしちゃって



製品版でもこの機能はつくみたいですよ



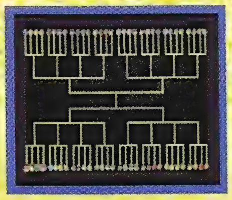


ルイージの説明を英文で。ちょとかっこいい

最大64人までが乱闘できるモードもあるらしいぞ!







なんと、最大64人までが乱闘できるトーナメントモードがあるらしいのですが、すごすぎる!!

ピクミン PIKMIN

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ピクミン
発売元	任天堂
発売日	10月26日
価格	6800円
ジャンル	AIアクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	対応（ブロック数未定）

宮本茂さんの手がけるゲームキューブソフト『ピクミン』。一度触るとそのシンプルで楽しい操作感にハマること間違いなし。キュートなキャラも一押しです。

この不思議な生物があなたの指示を待ってます!

コレがピクミンです!

この不思議な植物というか、生物がピクミンです。地面に生えています

ピクミンを引っこ抜いて仲間にしよう!

ピクミンを仲間にする方法は簡単。地面に埋まっているピクミンの頭を見つけたら、それをひょいっと引っこ抜くだけ。このアクションもとってもおもしろいぞ。ピクミンの色によって特性が違うみたいなので、いろんな色をバランスよく集めていくのもいいかもね。

とにかく何度でも遊びたくなるゲームだ!

ピクミンに指示をする方法も簡単。部品や敵に向かって、ひょいっと投げつけるだけなんだ。ちょっと可哀想な感じもしちゃうんだけど、ピクミンたちは健気に働いてくれるぞ。でも凶暴な敵がわんさかいるので、そいつらにパクパク喰われてしまうことも…。なるべく数を集めて敵を倒せば、さらにピクミンを集められるのだ。

この背景は宮本茂さんの自宅近所の自然の景色を元に作られているんだって



『ピクミン』って一体、どんなゲームなんだ!!

プレイヤーはピクミンと呼ばれる、赤青黄色の不思議な生物を集めて（地面から引っこ抜いて仲間にするんだ）、凶暴な生物をやっつけたり、宇宙船の部品を集めたりしていくゲームなんだ。大勢のピクミンたちが主人公の後を追ってくる姿がとってもカワイイのだ。



ピクミンを集めて、まずは何をしようかな? 向こうに見えるものは一体?



大勢のピクミンが集まりました。ぞろぞろと主人公についてくるぞ



頭に花の咲いたピクミンもいるぞ



でました凶暴な敵です。ピクミンでうまくやっつけることができるかな?



壊れた宇宙船の部品を集めて、この惑星から脱出するのも目的なんだ



目の前に巨大な生物が?! やっつけるべきか、逃げるべきか?



この色のピクミンたちは一体?

コレがプレイヤーキャラです!

これがプレイヤーであるあなたの分身です。とぼけた表情がいいよね



赤いピクミンたちが部品の周りに集まっています。うまく運べるかな



とにかく一度触ってもらうのがイチバンなこのゲーム。スペースワールドでもゲームが好きな人たちに好評だったんだ。ゲームキューブ一押しの1本だよ

どうぶつの森+™

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	どうぶつの森+
発売元	任天堂
発売日	12月14日
価格	6800円
ジャンル	コミュニケーション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	対応(ブロック数未定)
備考	GC-GBAケーブル対応
	メモリーカード59同梱

ゲ〜ム〜キュ〜ブでも気ままに暮らそうよっ!

あの『どうぶつの森』がゲームキューブにお引っ越し！　ゲーム内容をおさらいしておくと、これは現実と同じように時間が流れる村に住んで住人とお話したり部屋の模様替えをしたり、好きなことを気ままに遊べちゃうゲームなんだ。



村には時間が流れているので、冬になれば当然雪も降ります



N64版に登場した住人も登場するぞ。マールちゃんはカワイイにゃー





で、どのへんが+(プラス)なの?

てなわけで気になる新要素を写真で紹介。どう？N64版と同じように見えるけど、住人や建物なんかは初めて見るものばっかりだよね。もちろん、これだけが新要素じゃないぞ。特に下のカコミ2つはすっごく大きなプラスなんだ。



博物館にはゲットした化石とかを飾っておけるぞ



大きな時計にフクロウ。時を司ってたりして…



釣れたり捕れたりする生き物もプラスされてます



彼はただの住人？それとも村を仕切っている人？



自分の家の2階です。家具がいっぱい置けるね

新しい要素に期待!

N64版より動きがキビキビしてたのが印象的。ファミコンもきっと新タイトルが入ってるんじゃないかな？　それからGBアドバンスのおでかけが楽しみ！

NEW 仕立て屋さんでデザインできる

ゲームキューブ版では、服や壁紙に使う絵を自分で描くことができるようになったぞ。この絵は看板として使ったり、おでかけ先の村に残しておくこともできるんだって。



新キャラのメグさんです



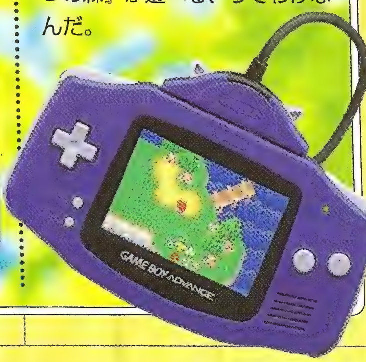
お絵描き中の画面です

NEW GBアドバンスにおでかけできる

GC-GBAケーブルを使えば、GBアドバンスの中にできる小島へおでかけすることができるぞ。いつでもどこでも『どうぶつの森』が遊べる、ってわけなんだ。



デザインもGBアドバンスでできる





恐竜の惑星を舞台にフォックス大暴れ！

恐竜や不思議な建物がいっぱいの惑星を舞台にフォックスが大暴れ。地上戦以外にもアーウィンを操る宇宙ステージもあるのだ。


相棒のトリッキーだ


一体どんな惑星なんだ

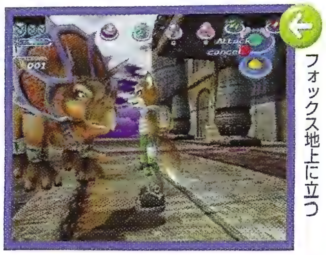
【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット
発売元	任天堂
発売日	2002年2月予定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定




アクションが気持ちいい

スペースワールドに出展され、日本のユーザーに初めてその姿を現した新生フォックス!! 地上で戦うフォックスの勇姿に感激するユーザーも多かったぞ。


フォックス地上に立つ

リアルなフォックス！

いままでのシリーズにくらべて、どのキャラクターも超リアル。アーウィンに乗ってのシューティングステージもあるぞ。



古文書に記された恐怖の歴史とは…

主人公の目的は、数千年の時をかけて復活しようとしている人知を超えた3つの存在をくい止めることだ。そのため、主人公は時代を超え、太古の存在と対決することになるぞ。しかもその時代に合わせた武器で戦うことになるんだ。


これは現代が舞台なのか

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	エターナルダークネス 招かれた13人
発売元	任天堂
発売日	12月予定
価格	6800円
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定


主人公は、その時代にある武器で戦うことになるんだ

今までの任天堂のゲームにはなかった、恐怖感やリアルなアクションを楽しめるゲームが登場だ。壮大なサイコスリラーの世界を舞台に物語は展開されるぞ。

心的恐怖が影響

主人公には体力ゲージの他に、心理状態を表すゲージがある。敵からの攻撃を受けたりすることで徐々にゲージが減り、幻覚が見えたりする。映像からの恐怖とはひと味違う、緊迫感のあるな恐怖体験が味わえる。



ドーブツ界の番長を目指せ！

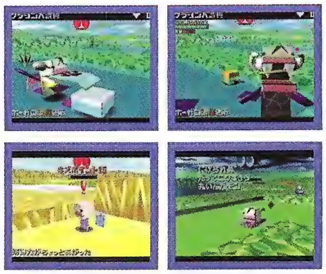
とにかく喰って喰いまくる!!

ヤセイを失ったイロのないドーブツが支配する世界で、ヤセイを取り戻すためにイロを持つドーブツを喰って喰って喰いまくる痛快アクションゲーム。一度遊ぶと止められない狩りゲームなのだ。


キューブになってカクカク

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	動物番長
発売元	任天堂
発売日	2002年3月予定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	未定


アクションもシンプルかつハマります。ガブっとかみつき、あとは喰え

動物番長のゲームキューブ版もめでたくスペースワールドに出展され、遊ぶことができました。いや、やっぱりこのテイストは群を抜いておもしろかったっす。

イロコレクターになりそう

イロのついたドーブツを喰っていくことで、自分が変態し、いろんなタイプに進化していくんだけど、この進化の具合を色々模索したくなってしまい、あいつも喰いたい、こいつも喰いたいと思ってしまうのだ

さらにさらにこれだけのタイトルがゲームキューブで発売されるのだ!!

そしてスペースワールドでは遊べなかったものの、ビデオ出展などがされていた期待のタイトルもここで一挙紹介しちゃいます。

注目の「マリオ」と「ゼルダ」の動向はどーなる!?

さらに23日の発表会で衝撃の発表があった『マリオ』と『ゼルダ』のゲームキューブ最新作だけど、こちらは宮本茂さんの意向により（詳細は特集を見てね）、まだ正式紹介はできません。もうちょっとだけ待っていてね。それくらいすごい作品になりそうですよ。ちなみにタイトルと発売日は下の通りです。

マリオサンシャイン(仮)
任天堂／2002年夏予定／価格未定

ゼルダの伝説GC(仮)
任天堂／2002年末予定／価格未定

1080°GC（仮）

DATA 任天堂／発売日未定／価格未定

スノボーゲーム再び!!

あの爽快スノボゲームがゲームキューブにも登場。超美麗なグラフィックとスピード感が楽しめるゲームになりそうだね。


キャラの動きもとってもスムースなんだ


どんなコースがあるかな

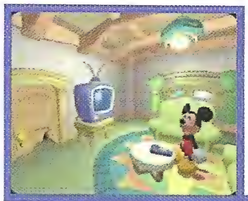

グラフィックと爽快さには期待しちゃうね

ディズニーズミッキー（仮）

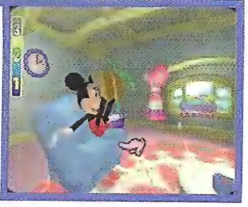
DATA 任天堂／発売日未定／価格未定

ミッキーもGCに登場!!

みんなの人気者ミッキーマウスもゲームキューブに登場。ディズニー映画顔負けのグラフィックと動きがすごそうだぞ。


ミッキーのお家の中みたいだね。雰囲気でてる


どんなゲームになる?


ミッキーマウスの仲間達も登場するのかな

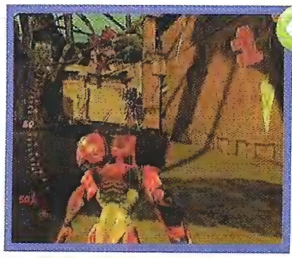
メトロイドプライム（仮）

DATA 任天堂／発売日未定／価格未定

全世界期待の1本!!

そして全世界の任天堂ファンが待ちこがれるソフトがこれ。今回はよりゲーム画面に近い映像を見ることができたんだ。


これを見ると、3D視点になっているぞ


これはちょっと引き画面

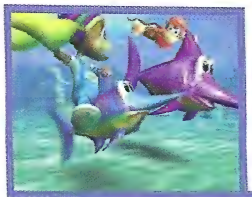

全世界のユーザーが待ちこがれているのだ

ドンキーコングレーシング（仮）

DATA 任天堂／発売日未定／価格未定

今度のドンキーはレースだぜ!!

今度のドンキーはレースゲームで登場。とはいっても、ただのレースではなさそう。ドンキーの乗っているものを見てみて。


ドンキーの仲間達も登場してくれるのかな


一体何に乗っているの?


ドンキーもゲームキューブの常連になりそうだね

新・巨人のドシン1（仮）

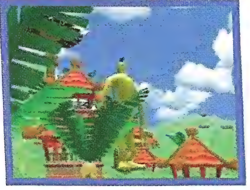
DATA 任天堂／発売日未定／価格未定

あのドシンにまた会えるよ!!

64DDで登場し、ユーザーからたくさんの支持を得ている、あの『巨人のドシン』がゲームキューブにやってきたぞ。


赤くなっています。ヘイト巨人ですね


巨人と住民です


南国の島で、また巨人に会うことができるね

SOUL CALIBUR 2
ソウルキャリバー2





【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ソウルキャリバー2
発売元	ナムコ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	未定
メモリーカード59	ブロック数未定

ナムコのゲームキューブ参入第1弾!

ナムコ参入第1弾ソフトとして、『ソウルキャリバー2』が、ゲームキューブで発売されることが決定! まだ内容の詳細は発表されていないが、ゲーム画面を3点紹介しよう。気になる発売時期だが、『鉄拳』をはじめとしたナムコの格闘ゲームは、まず業務用で発売して、その数ヶ月後に「完全移植+α」で家庭用を発売するというパターンが定着している。そのため、今回の『ソウルキャリバー2』も同様に、業務用のリリースから少し後の発売になることが予想される。



『ソウル』シリーズの特徴

ナムコの格闘ゲームには『鉄拳』シリーズと『ソウル』シリーズがあり、後者は『ソウルエッジ』と『ソウルキャリバー』の2タイトルが発売されている。『鉄拳』は素手による格闘なのに対して、『ソウル』は武器を持って戦うといった違いがある。また、『ソウルキャリバー』では「8WAY RUN」という、キャラクターを8方向360°に移動できるシステムが搭載されたのも大きな特徴だ。従来の格闘ゲームでは、キャラの移動といえば前進と後退で間合いを詰める程度だったが、敵の側面や背後に回り込めるようになり、よりリアルで戦略性の高い格闘が楽しめるようになっているのだ。



PS版『ソウルエッジ』。16世紀の戦乱吹き荒れる世界がゲームの舞台だ



DC版『ソウルキャリバー』。史上最高の格闘ゲームに挙げる人も多い作品だ

特報! 『リッジレーサー』もキューブに登場!

ナムコから、『リッジレーサー』シリーズも、ゲームキューブで発売するとの発表が! このシリーズは、業務用とPSで発売され、派手なドリフトと圧倒的なスピード感で絶大な人気を誇っている。キューブ版のゲーム画面や内容について、現時点では公開されていない。もちろん、情報が入り次第お伝えするぞ。



PS2版『リッジレーサーV』の画面。キューブ版は果たしてどんな内容になるのか大期待!

RUNE ルーン

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	RUNE（仮）
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	今冬予定
価格	6800円
ジャンル	カードアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	ブロック数未定

PS『アーマード・コア』などで人気のメーカー、フロム・ソフトウェアが待望の任天堂ハードに参入!! その第1弾は、新感覚のカードアクションRPGなのだ。

祝!!フロム・ソフトウェア、ゲームキューブ参入!! 第1弾は新感覚のカードアクションRPGだ!!

リアルタイムなカード戦闘が楽しめるゲームだ



カティア＝ジュルベール

主人公。一枚のカードと奇妙な宝石『鍵』を入手し、冒険に旅立つ

このゲームはカードアクションRPGという全く新しいジャンルのゲームだ。フィールドに現れる敵を倒すのは、カードを使って召喚するクリーチャー達。瞬時の判断が求められる緊張感も楽しめるぞ。



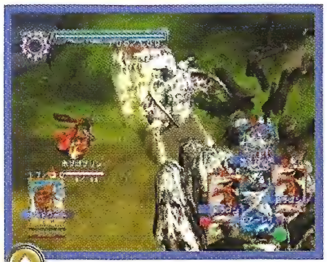
自分の持ちカードの中から使うカードを瞬時に決定して使っていくのだ



どのカードをどう使うかによって戦局も変わってくるのだ

息をもつかせぬスピーディな展開に時間も忘れて楽しめるぞ

主人公カティアの攻撃手段はカードだけだ。なので、矢継ぎ早に現れる敵からダメージを受けないように、次々と適切なカードを使っていかなくてはならないのだ。さらに強力なカードを使った時の画面のハデさや演出も見物だ。次号以降はより詳しく紹介していくぞ。



次々と現れる敵クリーチャー達





カードを選択して敵を倒すのだ。画面のハデな演出にも注目してほしい



カードはコントローラのボタンに対応していて、瞬時に繰り出せるのだ



スペースワールドでもリピーターが出るほどの人気を博していたぞ

そして第2弾タイトルも決定!!

●さらにフロムさんから、ゲームキューブ第2弾タイトルも発表されたぞ。

ゴールド STAR マウンテン

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ゴールド☆マウンテン
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	育成型アクションRPG
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定



主人公とお共の動物のイラストが公開されたぞ。かわいらしい雰囲気だね

このゲームは、自らの意志で行動する動物たちをお共に連れて冒険できるアクションRPGだ。今回はイラストが公開されたのだ。



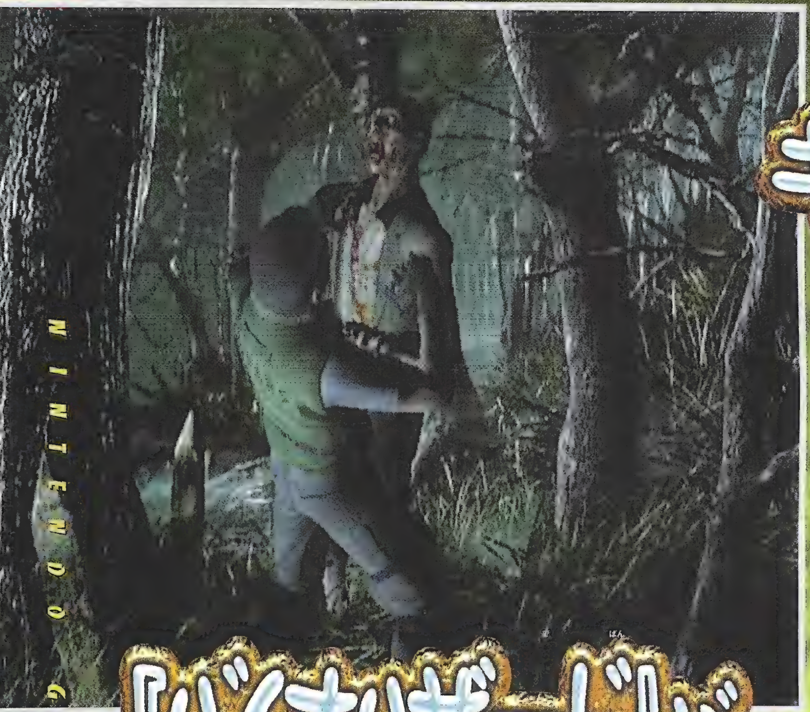
ゲームのイメージイラストだ。一体どんな冒険が待っているのかな

biohazard®

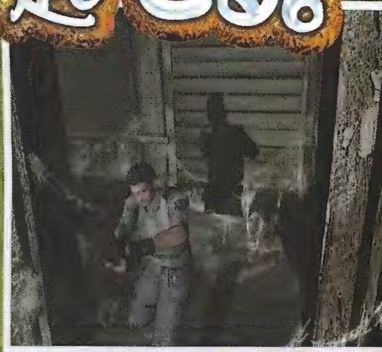
【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	バイオハザード
発売元	カプコン
発売日	2002年春
価格	未定
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

今度の惨劇はキューブで起こる。

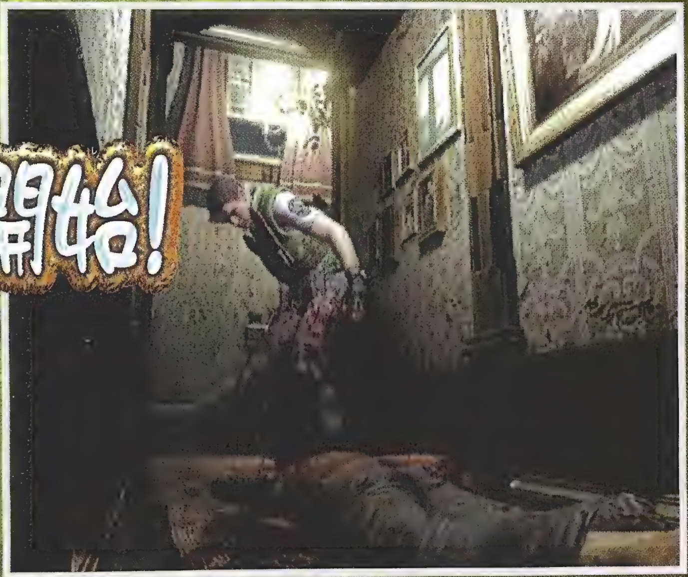


1996年3月に発売されて以来、全世界で340万本を越えるセールスを記録したサバイバルホラーの「BIOHAZARD」。そして今、さらなる恐怖の演出を盛り込み、新たに「biohazard」として生まれ変わってゲームキューブに登場する。かつてないほどのリアルな映像、押し迫る緊迫感、そして他では味わえない圧倒的な恐怖が襲いかかる…。

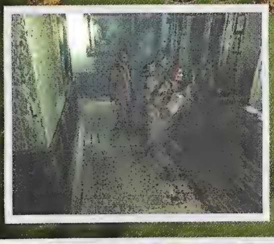


腐臭を放つゾンビが、主人公クリスに迫る。生き残るために戦い抜くのだ

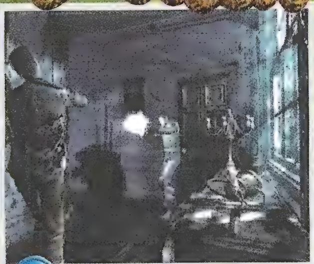
『バイオハザード』がゲームキューブで製作開始!



ゆっくりと近づくゾンビに襲われた瞬間。その恐怖は筆舌しがたい



緩慢な動きで迫り来るゾンビの群れが…



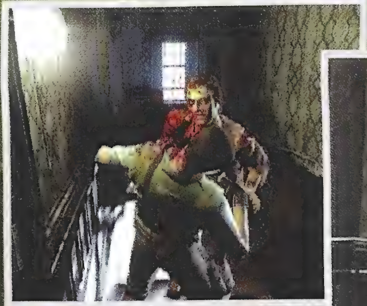
弾丸を受けても向かってくるゾンビ

あまりにもグレードアップしたため、前作とは比べものにならない



光と影の演出が美しい。こういったリアルさが恐怖を増幅するのだろう





ゾンビと化した犬が襲いかかる。そのすばやさが緊張感を増す

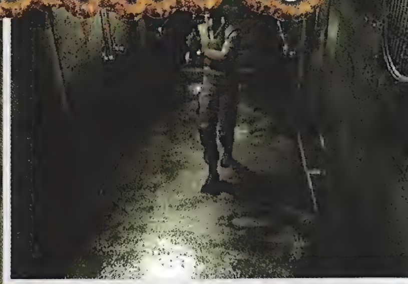


ラクーンシティ郊外で多発する猟奇殺人。

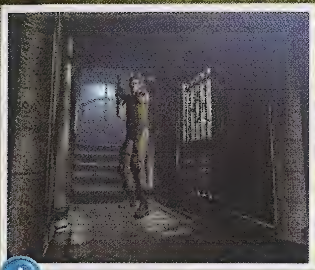
1998年。ラクーンシティ郊外で、獣のようなものにかみ殺される、という猟奇的な連続殺人が多発していた。事態を重く見たラクーン市警（R.P.D.）は特殊部隊であるS.T.A.R.S.を、事件現場と見られるアークレイ山中に派遣する。しかし、そこでS.T.A.R.S.隊員たちが目にしたものは…。そして事件の真相とは…。謎が謎を呼ぶ重厚なストーリー、そして、さまざまな仕掛けを解いていくアドベンチャー要素、敵と対峙したときのアクション要素。すべての要素が絡み合い、プレイヤーに対する恐怖感を増幅していく。心臓に毛の生えたような人でも十分に恐怖できる作品となることだろう。



階段を上る、ドアを開けるといった、未知の領域に踏み込む時が恐ろしい



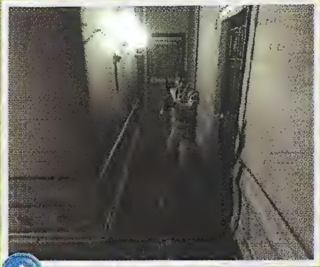
この先には何が待ち受けるのか。ドキドキしながら進むのが快感となるのだ



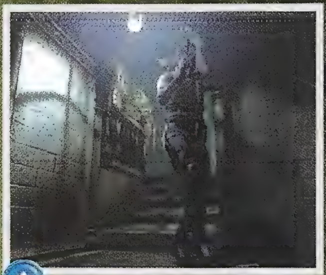
暗い雰囲気の場所が多い



ろうそくの明かりを頼りに進む



銃を構えながら慎重に進んでいく



うっすらもやがかかっているのか?

任務は事件の調査。そして生きて帰ること。

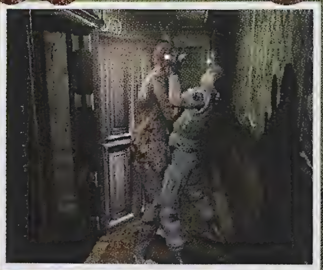
派遣されたS.T.A.R.S.隊員たちに与えられている任務は、事件の調査だ。だが、想像を超える事態を目の当たりにした今となっては、まず生きて帰ることが第1の目的と言えよう。生き抜くこと。それが「サバイバル」のゆえんだ。



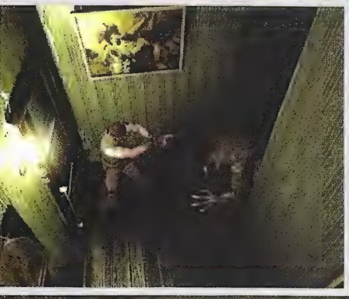
扉を開けたとたんにゾンビが襲いかかる。まったくイヤなサプライズだ



つかみかかってくるゾンビに対し、手にしたサバイバルナイフを突き立てる



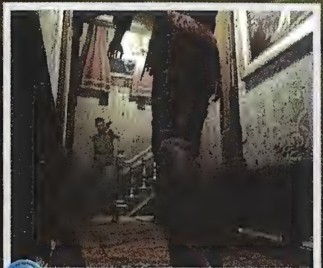
しかし、常軌を逸した存在であるゾンビは、これぐらいでは倒れないのだ



ゾンビとは異なった姿のモンスターが襲いかかる。どう対処すべきか?



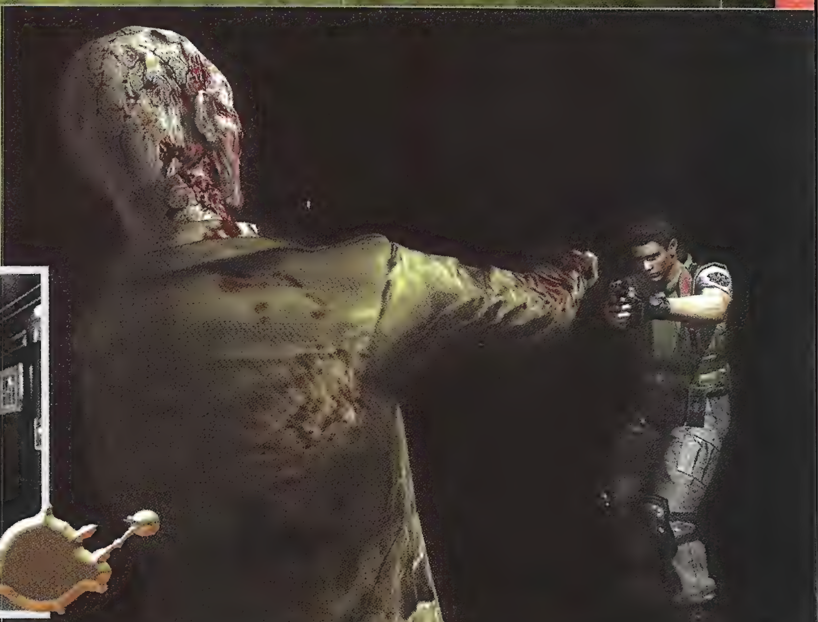
暗い室内を、激しい稲光が青白く照らし出す

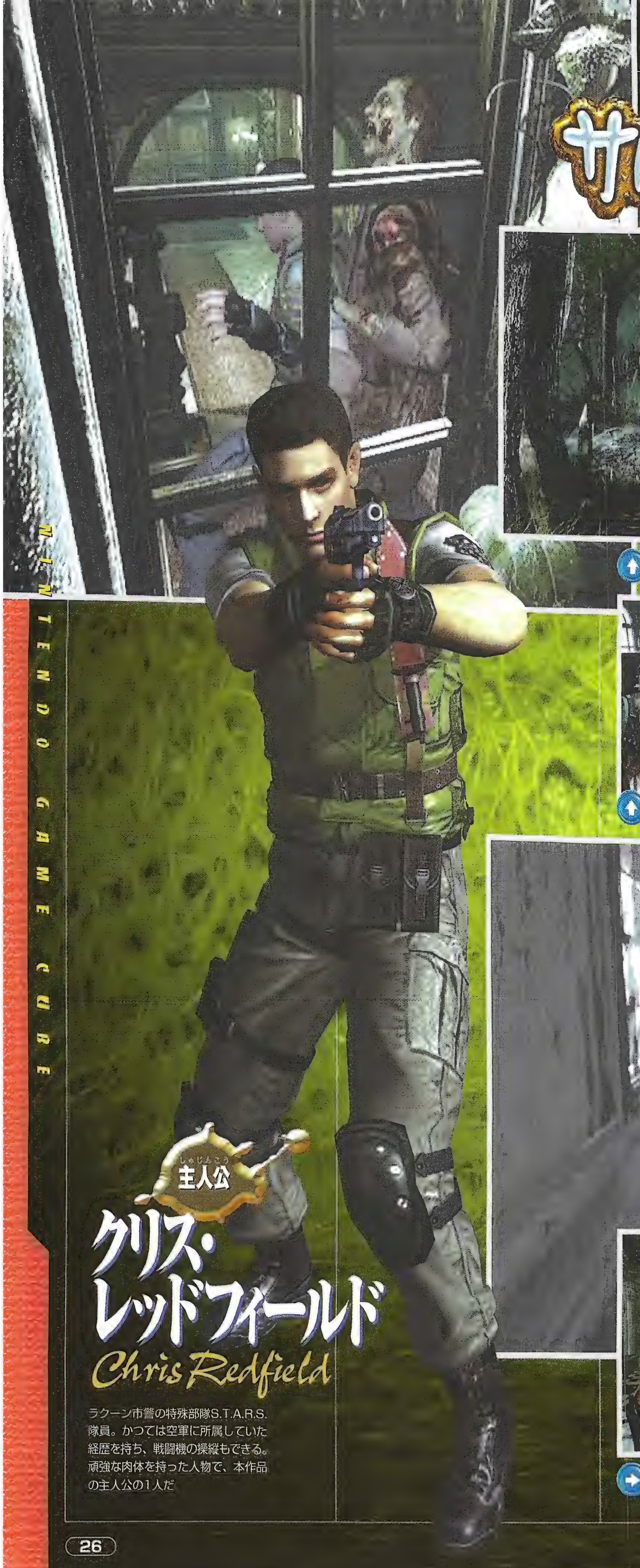


視点など、恐怖の演出にも注目だ

美しいはずの彫刻も、どこか不気味だ

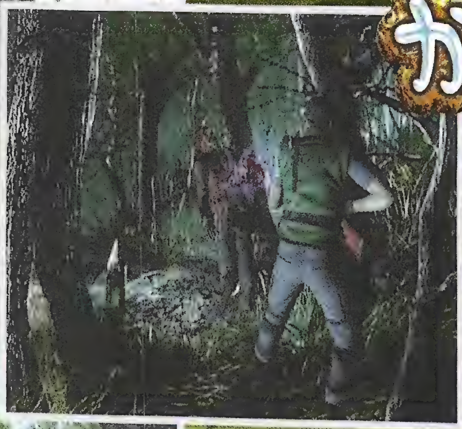




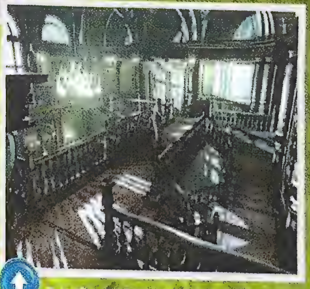


サバイバルホラーはかくありき。

本作品のディレクターは、96年にこのゲームで全世界を恐怖に陥れた男、三上真司氏。『バイオ』シリーズのプロデューサーとして全作品を監修していたが、今作のために5年ぶりに現場へ復帰。『バイオハザード』のあらゆる要素を徹底的に見直し、新たな恐怖を構築する。そして全く新しいゲームとしてGCで生まれ変わるのだ。



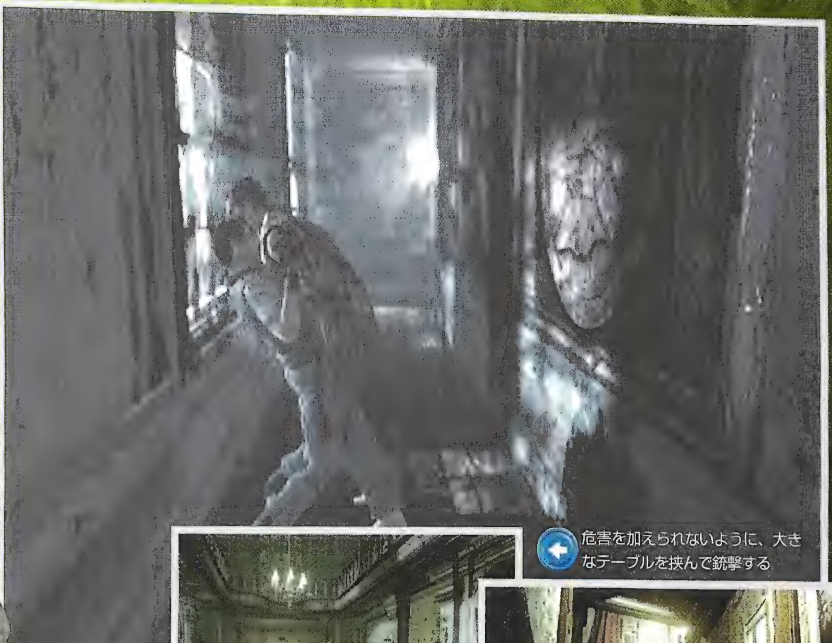
弾の蓄えにはもちろん限りがある。やたらと撃ちまくるだけではダメだ



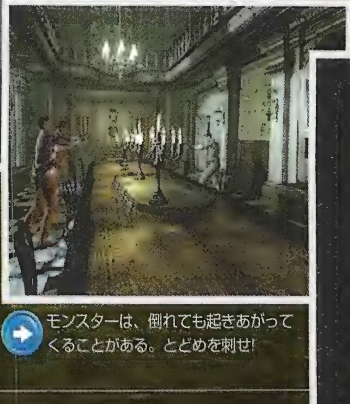
入り組んだ建物は想像以上に広い

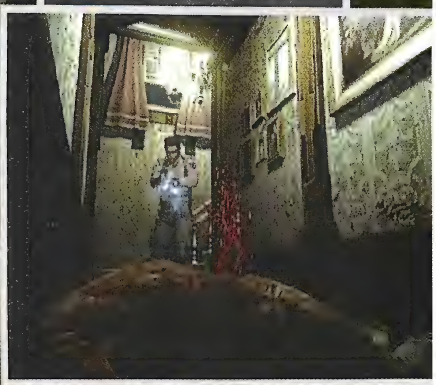


画面外のモンスターも行動している



危害を加えられないように、大きなテーブルを挟んで銃撃する





モンスターは、倒れても起きあがってくることがある。とどめを刺せ!

主人公

クリス・レッドフィールド

Chris Redfield

ラクーン市警の特殊部隊S.T.A.R.S.隊員。かつては空軍に所属していた経歴を持ち、戦闘機の操縦もできる。頑強な肉体を持った人物で、本作品の主人公の1人だ

舞台は不気味にそびえ立つ洋館

物語の舞台となるのは、アークレイ山中にある洋館だ。古めかしい建物は、どこか陰惨で薄暗く、迷路のように入り組んでいる。本作では、グラフィックも完全に作り直しているため、過去の『BIOHAZARD』とはだいぶ印象が異なって感じることだろう。









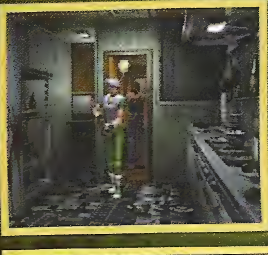
こちらは洋館の正面玄関のデザイン画だ。絵の中に書かれている注釈は、ゲームを制作するために書かれたものである



この写真は、舞台となる洋館の大食堂のデザイン画である。この絵をもとにして、実際のゲーム画面が作られている。右の写真も同様のデザイン画だ

『バイオハザード0』はいったいどうなったのか!?

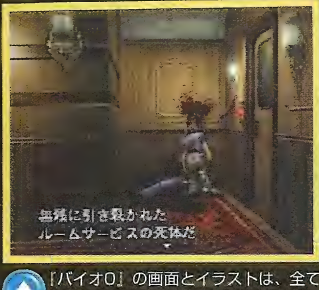
かつてN64用として開発されていた『バイオハザード0』。クオリティ向上のためにGCへと移行したタイトルだ。こちらの情報も気になる所だが、現在鋭意制作中とのこと。さらに9月13日には『バイオ』関連のものすごい発表があったのだが…。次号を待て!

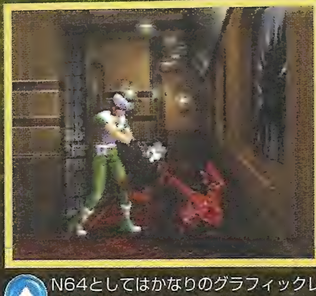


2人を切り替えつつ進むという新システムを導入



レベッカは「バイオハザード」にも関わりが深い





『バイオ0』の画面とイラストは、全てN64版として開発途中だったものだ

N64としてはかなりのグラフィックレベルだ。GC版の期待も自然と高まる



ビリー・コーエン

海兵隊に所属する軍人だが、軍法会議により殺人犯とされる。護送中に事故に遭い…

レベッカ・チェンバース

S.T.A.R.S.に入隊したばかりの新人。おもに救急医療に関する知識が豊富な女性である

『バイオハザード0』の画面とイラストは、全てN64版として開発されていたものです。GC版ではありません。



SUPER MONKEY BALL
スーパーモンキーボール™

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	スーパーモンキーボール
発売元	セガ
発売日	9月14日より発売中
価格	5800円
ジャンル	ボールプレイング
プレイ人数	1〜4人用
メモリーカード59	対応（3ブロック）

コントロールスティックを傾けて、おサルのボールをゴールへ連れて行こう! 多人数対戦も可能なミニゲームも充実しているので、ワイワイ楽しむことができるぞ。

手に汗握るドキハラゲ〜ム。マジでドキハラ!!

ルールは簡単。コントロールスティックで地面を傾けて、おサルが入ったボールを転がし、制限時間以内にゴールするだけ。もちろんボールが下に落っこちてしまったらアウトだ。でもコレが、結構難しいのだ。細い道、障害物、動く床などがあって、ドキドキハラハラの連続! 手に汗握るぞ〜。



選べるキャラクターは4匹のおサルさん。どのおサルさんがいいかな?



メインゲームのステージで多人数対戦ができるコンペティションモード

汗拭きタオルが必要?

本気で手に汗をかく。コントローラが汗でベタベタになるぐらい。人がプレイしているのを見ているだけで、思わずからだが傾いちゃう。ミニゲームもかなり楽しくて、お買い得のソフトだぞ。

メインゲ〜ム以外も充実。みんなでワイワイ楽しもう!!

Party Game（パーティゲーム）

1人〜4人でワイワイ楽しめるゲームモード。ゲームを進めていなくても最初から遊ぶことができるんだ。ゲームの種類は3つ。友達が集まったら早速遊んでみよう!



パーティゲームは3種類。どれも初めから選択することができる



急げ急げの「モンキーレース」



ジャンプ台から空を飛び、上手く着地で高得点。「モンキーターゲット」



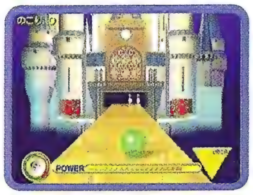
戦うおサル「モンキーファイト」

Mini Game（ミニゲーム）

1人用のメインゲームを進めてポイントをためることで、遊べるようになる。4人までの対戦はもちろん、1人でも十分楽しめるのだ。がんばってポイントをためよう。



メインゲームでためたポイントを使えば遊ぶことができるようになる



「モンキーボーリング」でナイスカン



「モンキービリヤード」で9ボール



「モンキーゴルフ」。なかなか骨のあるコースが待ち受けているぞ

難コ～スも多い・中級。よりぬきで紹介するぞ！



中級7面

メインゲームは初級10ステージ、中級30ステージ、上級50ステージの3つに分かれているんだ。ここでは中級の中の4つのステージを紹介。まずはぐるぐる回るステージだ。



スタート直後にショートカットをめざそ



いきなりジャンプ。そしてさらに向こうへ…



これでだいぶショートカットになるんだ



でもムリにしなくてもいいんだけどね

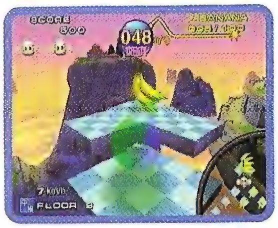


中級9面

フロアが動いて、離れたりくっついたりするステージ。おっこちないように、うまくフロアをのりついでゴールをめざそう。バナナの本数が多いのはうれしいんだけど、全部取ると時間が…。



フロアが動くタイミングを見計らって移動



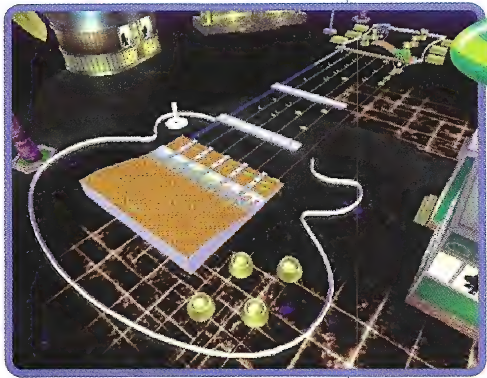
これを取ればバナナ10本分だ。ゲットせねば



フロアがくっついている間に進もう



ムリするとこんな風におっこちてしまうぞ



中級11面

ギターのような形をしたかっこいいステージ。ゴールまでの道のりは、ギターの弦の部分を進んでいくんだ。道の太さが違うので、どこを通るかが迷いどころなんだけど…。



合図とともにスタート。ゴールをめざそう



ルートが分岐している。右端は超細い道だ



これぐらいなら大丈夫かな？　慎重に急げ!!



一番太い道。でもバナナは1つも落ちてない



中級18面

ト音記号のような形のステージ。ゴールが3つあって、そのうちの2つにゴールすると、ステージをワープしてとばすことができるぞ。でもゴールは猛スピードで逃げていく…。



スタート地点にあったゴールが逃げていく



逃げていくゴールを追いかけていこう



ちょっと荒技。スタート地点から落下して…

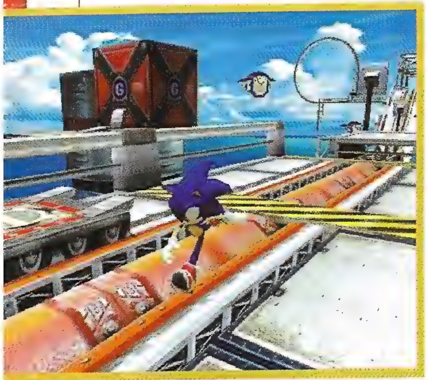
ショートカットしてゴールを待ち受けることも



ソニックアドベンチャー2 for GC（仮）

ソニックもゲームキューブに!

懲りない悪党Dr.エッグマンがまたしても世界征服を企んだ! ソニック、テイルズ、ナックルズのHEROサイドとDr.エッグマン、シャドウ、ルージュのDARKサイドの2方向から進める物語が展開するぞ。



町・森・遺跡・宇宙など、バラエティにとんだ30以上のステージがある



おなじみ超音速のハリネズミ、ソニック・ザ・ヘッジホッグ



ステージ上には150以上ものミッションが存在するらしいぞ

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ソニックアドベンチャー2 for GC(仮)
発売元	セガ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	ハイスピードアクション
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	ブロック数未定

GBアドバンスの『ソニックアドバンス』に引き続き、ゲームキューブにもソニックがやってきた! 今年の6月に発売されたドリームキャスト版の移植作品だ。





町を駆け抜けるソニック。背景にチャオの看板が

3Dになっても超音速。猛スピードで駆け抜けるのだ



これがDARKサイドのシャドウ・ザ・ヘッジホッグ

新規要素に期待大!

ドリームキャストからの移植とはいえ、グラフィックもキューブ版のほうがきれいだし、なによりも新規要素もがもりだくさん。レースやシューティングなどの対戦要素追加され、こちらも期待大なのだ。

VIRTUA STRIKER 3 ver.2002（仮）

アーケードの興奮がここに!

現在アーケードで稼働中のシリーズ最新作『バーチャストライカー3』のシステムを基本に、家庭用ならではの新要素を充実させて登場! プレイ可能な参加国は60ヶ国以上もあるぞ。アーケードを大きく上回るボリュームだ。

リアルなモーション

走る、蹴る、ドリブルする、ターンする、など選手の基本的なモーションを充実させることで選手の自然な動きが再現されている。はたからモニターを見ていると、まるで中継を見ているような感覚だ。



緊張のシュートシーンだ



カメルーン対フランス。延長戦だ

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	バーチャストライカー3 ver.2002(仮)
発売元	セガ
発売日	2002年早春
価格	未定
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	ブロック数未定

アーケードでNO.1の販売実績を誇る『バーチャストライカー』シリーズ。臨場感あふれるリアルなサッカーを、自分の家で楽しむことができるぞ。



ラフプレーに対してレッドカードが。どのようなプレイをしたのだろう…



選手たちのモーションがかなりリアル。まるでテレビ中継を見ている感覚だ

もちろん2人同時対戦も可能。エディットしたチームでの対戦もできる



戦術やフォーメーションも細かく設定できる。しっかりとした試合運びを展開して勝利をつかむのだ



ファンタシースターオンライン（仮）
PHANTASY STAR ONLINE

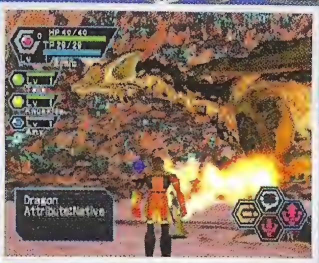
【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ファンタシースターオンライン(仮)
発売元	セガ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	オンラインRPG
プレイ人数	1~4人用
メモリーカード59	ブロック数未定
備考	モデム等対応予定

DCで今でも人気の高い全世界対応のネットワークRPGが、ゲームキューブ初のオンライン対応ソフトに決定!



オンラインが確定!

本作は、キューブ本体にモデムアダプタを接続することで、インターネットを通じ、遠く離れたユーザー同士でパーティを組み、リアルタイムに会話をしながらゲームを楽しめる。また、オンラインにつながなくても4人同時プレイが可能だ。



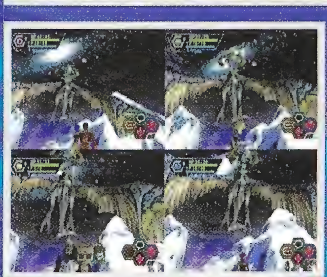
5カ国語の自動翻訳システム搭載。海外のユーザーとも会話ができるぞ



3Dフィールドを探索して、戦いを通してレベルアップ。ドラゴンを倒せ!



ドリームキャスト版にはなかった、オフラインでの4人同時対戦プレイ



オフラインで遊ぶ場合は、ネット接続の必要はない。安心して楽しめるぞ

オンラインで出展

スペースワールドの会場では、4台のゲームキューブをネットワークで接続し、オンラインで遊ぶことができた。ゲームキューブ初のネットワーク型ゲームとして、各方面からの注目を浴びていたぞ。

9人の戦士達ー。

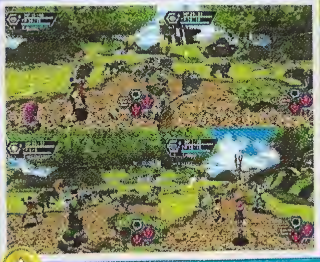
ゲームに登場する9人の戦士達。彼らは、ヒューマン・ニューマン・アンドロイドの3種族に分かれており、レンジャー・ハンター・フォースの3つの職業に属しているのだ。もちろん、キャラクターによって基本性能が違い、外見はある程度カスタマイズすることができる。



キャラクター性能だけでなく、様々な要素によってプレイヤー同士の個性が出るようなシステムが組まれている



銃、剣、魔法に大別される武器。装備可能な武器はキャラクターによってそれぞれ異なる



性能の違うキャラクター同士で冒険



FIFA2002 Road to FIFA WORLD CUP

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	FIFA2002 Road to FIFA WORLD CUP
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	11月中旬予定
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	ブロック数未定

最新データを搭載して世界各国の代表チームでプレイすることができる、人気のサッカーゲームの最新作がゲームキューブに登場することが決定したのだ。

2002年に向けて!!サッカーゲームの極みをこのソフトで味わえ

このゲームは、来年開催されるワールドカップの公認ゲームだ。FIFAワールドカップの予選から完全再現できるモードを搭載していて、サッカーファンにはたまらないソフトになっているぞ。


多彩なモードが楽しめるサッカーゲームだ


世界各国の代表チームが登場


ワールドカップを再現できるぞ

多彩なモードで楽しめるぞ

ゲームは、欧州中心の16カ国以上が登場するリーグモードを初め、ワールドカップモードやオリジナルトーナメントを楽しめるモードなど様々なモードが搭載されるようだ。また多彩なエディット機能により、チームや選手の作成やトレードまで可能になっているゲームなんだ。

スペースワールド2001ではパルマVS.ユベントスの試合をプレイできたのだ

スペースワールドでは中田英寿が所属するイタリア、セリアAのパルマと強豪ユベントスとの試合が対戦プレイできたのだ。ご覧の通り中田の顔もソックリだし、何よりも最新のデータで楽しめるって言うのが、サッカーファンにはたまらないかもね。ゲームの操作性もバツグンだったぞ。


中田です。パルマのユニフォームがなじんできましたね


様々な視点変更が可能になっているぞ


ゴールを決めるとハデな演出でお祝いだ

SSX TRICKY（仮）

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	SSX TRICKY(仮)
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	今冬予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	ブロック数未定

同じくエレクトロニック・アーツ・スクウェアさんが発表したのは、スノーボードゲームの常識をうち破るような、爽快かつパワフルなゲームなのだ。

スピードとトリックテクニックを競いあえ!

滑るスピードとテクニックスタイルを競い合うエクストリーム系のスノーボード競技、スーパークロスをテーマにしたスノーボードゲームだ。プレイヤーは世界チャンピオンを目指して競技に挑むのだ。


爽快感あふれるスノボゲームだ


スピードだけではなくテクも競うぞ



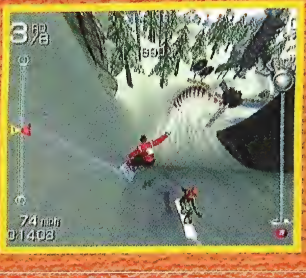
ハデなトリックを決めていこう

レース中のBGMやDJもイカスぜ

レース中にはアップテンポのBGMが流れ、プレイヤーのリズムやテンポを盛り上げてくれるDJが、いい感じを演出してくれるんだ。レースは、早くゴールを目指すだけではなく、トリックを決めてテクニックも競えるようになっているので、多彩なレースが楽しめそうだよ。

スペースワールド2001ではこんなコースをプレイできたのだ

スペースワールドでは1コース限定で、女性ライダーを操作してプレイすることができた。とんでもなく急勾配のコースを一気に下っていく快感はたまらかったぞ。また、簡単なボタン操作でできるトリックを決めながら滑っていくのも、とっても楽しかったのだ。コース中にも様々な仕掛けがあったぞ。


この急勾配。高所恐怖症の人は注意が必要かも!?


スペースワールドではこの設定でプレイ


ボタン一発で簡単なトリックもできたぞ

STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	STAR WARS ROGUE LEADER : ROGUE SQUADRON II
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	今冬
価格	6800円
ジャンル	シューティング
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

映画『スターウォーズ』の主人公的存在、ルーク・スカイウォーカーとなり、帝国軍との激しい戦火をくぐり抜ける。ど迫力のグラフィックがキミに迫る!!

迫力のスペースバトル!

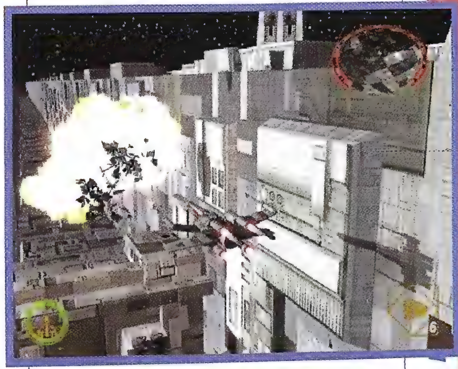
本作は、N64で発売された『スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊』の続編。X-ウィング、スノースピーダーなど、映画でもおなじみの戦闘機に乗り込んで戦いを繰り広げる、3Dシューティングだ。映画さながらの興奮がここに!



宇宙空間での360°のバトルシーン



惑星ホスで帝国軍のAT-STと戦う。今回もワイヤーで転倒させるのか?



帝国軍の人工惑星、デススターに乗り込むX-ウィング。手に汗握るぞ



惑星ヤヴィンでの戦闘シーンも登場



コックピット視点に切り替え可能だ



帝国軍の歩兵、ストームトルーパーが!



ステージごとに任務が与えられるのだ

ユニバーサルスタジオジャパン

舞台は、大人気のテーマパーク「ユニバーサルスタジオ」。パーク内で様々な謎を解きながら、「バック・トゥ・ザ・フューチャー」「ジュラシックパーク」などのアトラクションでミニゲームだ!

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ユニバーサルスタジオ・ジャパン
発売元	ケムコ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定



何かのミッションかな?



舞台はあのテーマパーク



あのアトラクションだね



何のアトラクションかな?

BOMBERMAN GENERATION

ボンバーマンジェネレーション

あの『ボンバーマン』の最新作がゲームキューブに! 手足が長くなって、より様々なアクションができるようになったボンバーマンが大活躍だ!

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ボンバーマンジェネレーション
発売元	ハドソン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	ブロック数未定



3Dのアクションゲームだぞ

RAVE ~THE GROOVE ADVENTURE~（仮）

人気コミックの原作イメージそのままに、様々な武器や必殺技を駆使してバトルすることができる3Dアクションゲームなのだ。



バトルは複数対戦も可能らしいぞ

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	RAVE ~THE GROOVE ADVENTURE~(仮)
発売元	コナミ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	未定
メモリーカード59	ブロック数未定

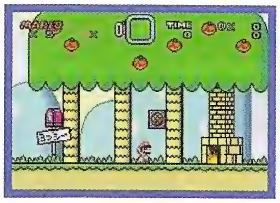
任天堂GBアドバンスタイトルもスペースワールドで一挙公開されました!!

この秋以降に発売が予定されている任天堂のGBAタイトルも、スペースワールドでプレイすることができたぞ。それぞれを紹介していこう。

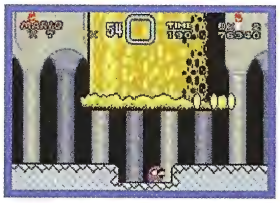
スーパーマリオアドバンス2 スーパーマリオワールド+マリオブラザーズ

DATA 任天堂／2002年1月予定／価格未定／アクション

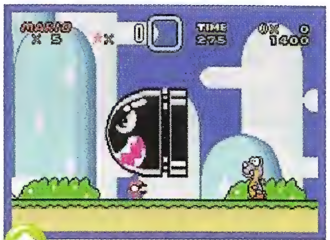
おなじみマリオの最新作は1983年に発売されたスーファミ版『スーパーマリオワールド』のリメイクとなる作品だ。さらに、前作でも好評だった『マリオブラザーズ』も収録。もちろん4人プレイが可能だぞ。



マリオとヨッシーが初共演したソフト



マリオならではの仕掛けも楽しいよ



巨大キラーをしゃがんでかわすのだ

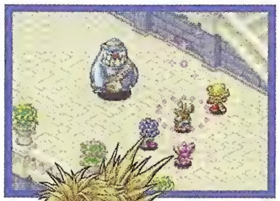


スーファミ版未プレイの人はぜひ

Magical Vacation マジカルバケーション

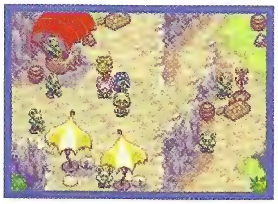
DATA 任天堂／12月7日予定／4800円／コミュニケーションRPG

期待のRPG『マジカルバケーション』の発売が12月7日にめでたく決定しました。今回は新しいキャラのイラストが2点届きましたよ。詳しいゲーム紹介は次号くらいからできそうなのでお楽しみに。



戦闘シーンはこんな感じになるんだ





主人公たちは魔法学校の生徒なんだ

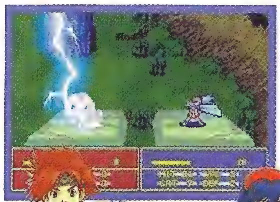


かわいいグラフィックも魅力だよね

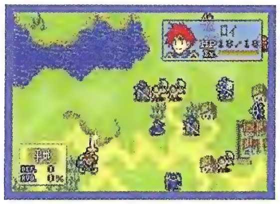
FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 封印の剣（仮）

DATA 任天堂／発売日未定／価格未定／シミュレーションRPG

シミュレーションRPGの王道を行くソフト『ファイアーエムブレム』の最新作もスペースワールドでプレイすることができました。今回は初心者でも楽しめるような絶妙なゲームバランスになっているぞ。

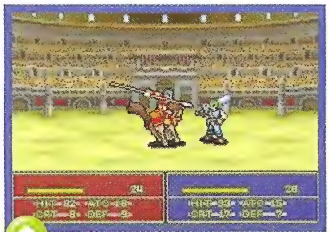


これが戦闘シーン。魔法攻撃かな



フィールド画面だ、どんな冒険が?





これはコロシアムの画面っぽいよね

どーもくんの不思議てれび（仮）

DATA 任天堂／2002年春予定／価格未定／ETC

NHKの人気キャラ、どーもくんが登場するこのソフト。いろいろなTV番組に出演して、様々なゲームで遊ぶことができるんだ。出演する番組に合わせて変わるどーもくんの衣装にも注目してもらいたいぞ。



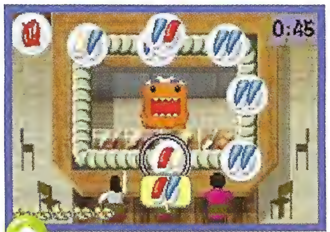
これは歌番組に出演中なのかな



アンテナのかけらを集めるのが目的



どーもくんが宇宙に旅立ちました?!



これは寿司職人のどーもくん

トマトアドベンチャー

DATA 任天堂／2002年1月予定／価格未定／RPG

ギミックという不思議な武器を使ってケチャプー王国を冒険するRPGだ。2Pで楽しめるカードゲームも用意されているんだって。



ギミックを使ってバトルするのだ



どんな冒険ゲームになるのかな？

伝説のスタフィー（仮）

DATA 任天堂／2002年1月予定／価格未定／マリンアクション

星の形をしたスタフィーを操作して海を舞台に冒険していくアクションゲームだ。スタフィーのアクションが楽しいよ。



海の乱暴者たちに気を付けよう



星形のスタフィーがキュート

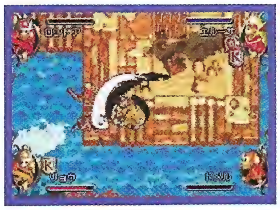
バトランド（仮）

DATA 任天堂／2002年春予定／価格未定／アクション

1人から4人まで参加できる対戦アクションゲームだ。カートリッジが1つでも遊べるワンカートリッジプレイもサポートしているぞ。



4人まで参加することができるぞ



アクションで相手をやっつけろ

ルナブレイズ（仮）

DATA 任天堂／2002年春予定／価格未定／RPGシミュレーション

モンスターを召喚してバトルしていくゲームだ。召喚できるモンスターは170種類以上。モンスターをトレードすることもできるぞ。



友達とのバトルが熱いゲームなのだ



どんなモンスターがいるのかな

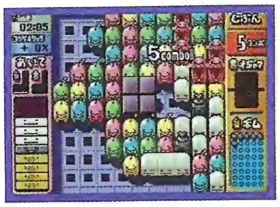
ハッピィパネッチュ！（仮）

DATA 任天堂／2002年春予定／価格未定／パズル

GBA本体を傾けて遊ぶアクションパズルゲームだ。GBAの動きに連動してパネッチュがどさささっと一気に滑っていくのは快感なのだ。



GBA本体を傾けて操作するのだ



この運動感がとっても気持ちいい

サーベルウルフ（仮）

DATA 任天堂／2002年夏予定／価格未定／アクション

さまざまなアイテムを使って、宝を自分のテントに持ち帰るのが目的のこのゲーム。追いかけてくるウルフたちとの戦いも熱いのだ。



盗まれた財宝を取り戻そう



どんなアイテムがあるのかな

どこでも対局 役満アドバンス

DATA 任天堂／10月26日予定／4800円／麻雀

「テクニカルサポート」という機能で、先生が捨牌から危険牌までバッチリ指導してくれるので、初心者にも楽しめる麻雀ゲームなんだ。



これでルールを知らなくても大丈夫



もちろん4人同時プレイが可能だ

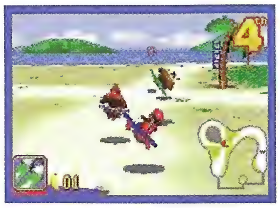
ディディーコングパイロット

DATA 任天堂／2002年2月予定／価格未定／レース

今度のディディーは飛行機レースで大活躍。おなじみのメンバーたちと空中でのレースバトルを楽しめるぞ。4人対戦もオッケイなのだ。



個性的な飛行機で飛ぼう



4人で対戦して楽しもう

GAMEBOY ADVANCE

【GBアドバンス】	
タイトル	鉄拳アドバンス
発売元	ナムコ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	対戦格闘アクション
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

鉄拳アドバンス

最強の格闘家を目指し、強者たちが集う！

世界最強の格闘家を決定する、「The King of Iron Fist Tournament」という大会に名乗りを上げた強者たちが、それぞれの思惑を抱きながら頂点を目指す。

『鉄拳』シリーズは、家庭用ゲーム機では現在までに5作が発売されているが、いずれも上記のようなベースストーリーによってゲームが展開する。そして、各キャラクターごとに、毎回詳細なプロフィールやストーリーが設定されている。ある者は名誉のために大会に出場し、またある者は特定の人物を暗殺するために出場するなど、複雑な人間関係が構築され、それを楽しむのも『鉄拳』シリーズの魅力のひとつとなっている。今回の『鉄拳アドバンス』でも、どのようなストーリーが繰り広げられるのか、注目したい。



風間 仁

『鉄拳3』から登場している、主役的キャラクター。初代『鉄拳』の主役だった三島一八と、『鉄拳2』で登場した風間準の子供だ



ポール・フェニックス

初代『鉄拳』からずっと登場し続けているキャラクター。宇宙一の格闘家を目指しているが、どうしても大会で優勝できない



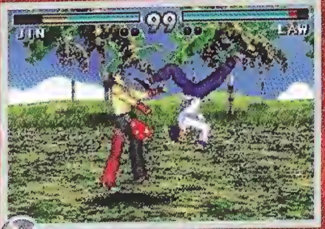
パンチとキックの2つが基本攻撃だ



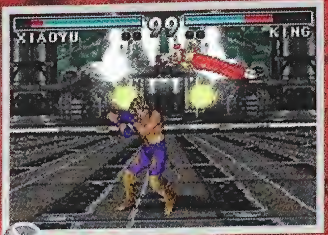
GBAの回転機能で輪移動も再現



人造人間ガンジャックと義賊吉光の対決



ロウのサマーソルトキック!!



シャオユウの天翔十字鳳だ



吉光の忍法陽炎が炸裂！

業務用最新作の『鉄拳4』

アーケードでは、シリーズ最新作の『鉄拳4』が8月から稼働している。このアーケード版『鉄拳4』は、ステージに壁などの障害物や高低差が配置されたことが最大の特徴だ。例えば、壁際に追い詰められると動きが制限されて不利になったり、高い位置にいる相手に上方向の攻撃を加えると連続技が入りやすくなっている。そのため、相手との間合いだけでなく、ステージ内での位置取りも勝利のための重要な要素となり、より駆け引きが熱くなっているのだ。



グラフィックがより一層緻密になり、新キャラも登場している



壁を利用した攻撃や、お互いの位置を入れ替える技もある

　※『鉄拳アドバンス』の画面は、全て開発中のものです

NAMCO MUSEUM

【GBアドバンス】

タイトル	ナムコミュージアム
発売元	ナムコ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	バラエティ
プレイ人数	1人用

アメリカで発売されているGBA版『ナムコミュージアム』が、日本でも発売決定! 収録5タイトルは、いずれも歴史的名作ばかりだ!

『ギャラクシアン』をはじめとして、ビデオゲームの黎明期に一世を風靡した、ナムコの名作5タイトルが収録されたソフトだ。いずれも20年ほど前のゲームだけど、シンプルなゲームシステムで気軽に遊べるものばかり。当時夢中になって遊んだ人はもちろん、初めてタイトル名を聞いた人でも、GBアドバンスユーザーなら是非持っておくべき1本だ。今月は、収録ソフト5タイトルの概要を紹介しよう。

ギャラクシアン



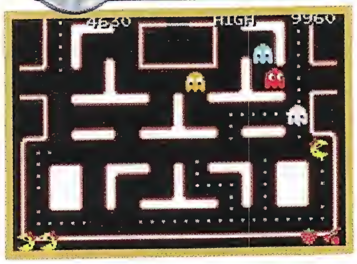
曲線的な動きで飛来してくるエイリアンを上手く避けながら、ビーム弾で全滅させるシューティング。ゲームシステムは単純だけど、ハイスコアの追求が熱い!

ギャラガ



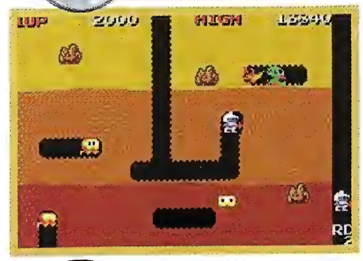
『ギャラクシアン』の続編的タイトルで、敵の動きがより複雑になり、ボーナスステージもある。自機を左右に連結しての、デュアルファイター攻撃も可能だ

ミズパックマン



『パックマン』の女の子版で、リボンと口紅を付けている。日本では発表されなかったタイトル。迷路の構造が複雑で、難易度は『パックマン』より高め

ディグダグ



穴を掘り進みながら、エアーポンプで破裂させたり、岩で押しつぶしてモンスターを倒すアクションゲーム。モンスターを全滅させればステージクリアだ

ポールポジション



3D視点のレースゲームで、業務用は大型筐体で発表された。看板や敵車と接触すると、マシンが爆発してしまうので、慎重な操作が必要になる

PAC-MAN COLLECTION

【GBアドバンス】

タイトル	パックマンコレクション
発売元	ナムコ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	バラエティ
プレイ人数	1人用

『パックマン』シリーズが4タイトル収録された『パックマンコレクション』。こちらも、アメリカからの逆輸入タイトルだ。発売が待ち遠しい!

1980年に業務用として発表された『パックマン』は、日本のみならず世界中で大ヒット。特にアメリカでは、TVアニメ化されたほどの絶大な人気を誇っていた。そんなパックマンのシリーズ作が4タイトル集められたのが、この『パックマンコレクション』だ。いずれもモンスターから逃げながら、ステージ内のドットを全て消せばクリアというアクションだけど、『パックアタック』のみパズルゲームになっている。

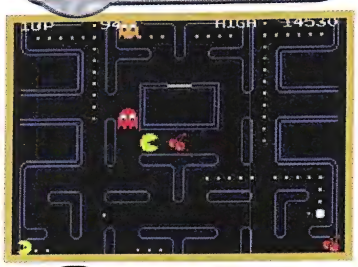


初代パックマンは、ピザが8分の1欠けた形をしている



『パックマニア』では、目と口が付いて格好良くなった

パックマン



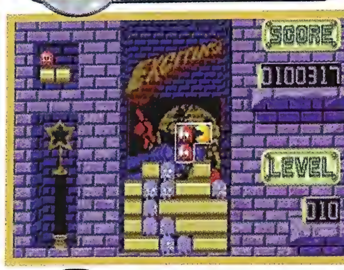
世界中で親しまれたタイトル。ステージ内にはパワーエサが4つあり、これを食べるとモンスターに逆襲できる。ドットを全て食べればクリアだ

パックマニア



『パックマン』と同じく、ステージ内の全てのドットを食べればクリア。パックマンをジャンプさせて、モンスターを飛び越えられるようになった

パックアタック



業務用・SFCの『コズモギャング・ザ・パズル』と同内容のアクションパズル。落ちてくるモンスターを並べて、パックマンを下へ転がしながら消していく

パックマンアレンジメント



その名の通り『パックマン』のアレンジ版。基本的なゲームシステムは同じだが、ステージ構成などが変わり、画面の雰囲気も今風になっている

バトルネットワーク》

ロックマン エグゼ2™

【GBアドバンス】	
タイトル	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2
発売元	カプコン
発売日	12月予定
価格	未定
ジャンル	データアクションRPG
プレイ人数	1人用（対戦のみ2人）
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

ネットワークが発達し、誰もがPETと呼ばれる携帯端末を持っている近未来のネット社会。便利になった反面、ネットの犯罪も多発。ロックマンたちが立ち向かう!

前作から3ヶ月後の物語。今度の事件は…?

現実世界で活躍する熱斗と、ネットワークの中の電脳世界で活躍するロックマン。前作では、2人の活躍により、ネットワークテロ集団のたくらみを阻止することができた。が、あれから3ヶ月後、またしても熱斗たちが住む秋原町に魔の手がのびていたのだった…。



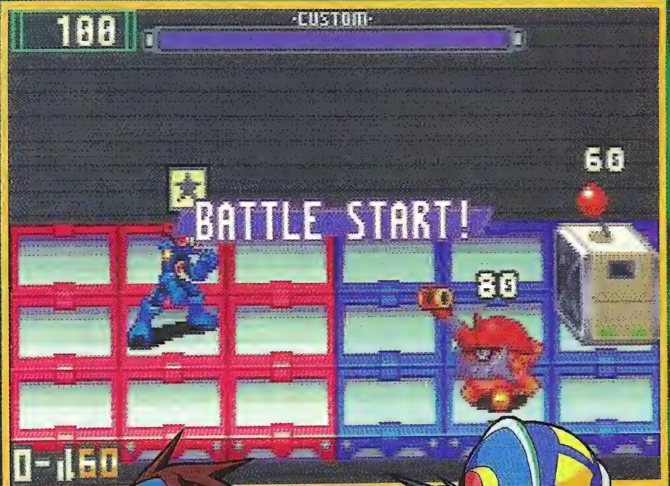
みんなが嫌いな恐怖の通知表が配られる…。これから夏休みなのかな?



デカオからのお誘いが…。帰ったらロックマンをパソコンの電脳世界へ送ろう



メイルちゃんまでノリ気みたい。いったい何が始まるんだろうね?





家に帰って早速パソコンにプラグイン! と思ったら、通知表を見せろって…



成績の悪さに激怒するママ。あやまって許してもらおうとするけど…



熱斗

主人公。ウイルスバスティングの腕はピカイチ

ロックマン

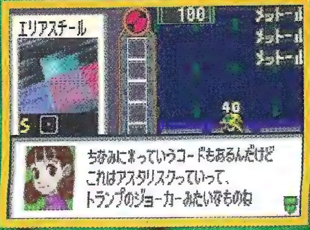
熱斗のナビ。熱斗とは、親友以上の絆を持っている

宿題プログラムスタート

デカオとの約束があるのに、通知表が悪かったおかげで、宿題プログラムをスタートさせることになった熱斗。宿題は、ウイルスバスティング（コンピュータウイルスとの戦闘）に関するものだった。ここで、新しい戦闘システムを勉強することができるんだ。



デカオとの約束があるから、今すぐにでも遊びに行きたいのに…



新要素の「＊（アスタリスク）」。プログラムアドバンスが発動しやすくなった



アクションと戦略的な要素が組合わさった独特の戦闘。ここで基本を覚えよう



チップデータを利用すれば、様々な攻撃が可能。強力なワイドソードで攻撃!



デカオ
ガキ大将的存在だけど、見かけよりも根はやさしい

ガッツマン
デカオのネットナビ。パワーあふれる攻撃が得意

オフィシャルスクウェアへ行こう！



約束していたデカオから、催促のメールだ。急いで待ち合わせ場所に行こう



メイルちゃんのネットナビ、ロールに怒られちゃった。ガッツマンもいるね



ここにはたくさんのお店があるみたいだ



サブライセンスの試験を受けられるとか



ロール
メイルのネットナビ。メイルちゃんみたいにかわいい

メイル
熱斗の幼なじみで、クラスのアイドル的存在だ

電脳世界は仕掛けがたくさん！



クラスメイトのやいとちゃんの家。なぜか、家中にガスが充満しているようだ



やいとちゃんの家のネットワーク内もガスが充満しているぞ。どうしたのかな？



やいとちゃんのナビ、グライドがいるぞ



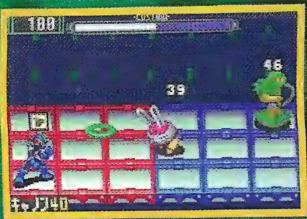
ガスの元栓を開ける。様々な仕掛けがある



炎山
オフィシャルネットバトラー。熱斗のライバル

ブルース
炎山のネットナビ。ソードを使った強力な攻撃を持つ

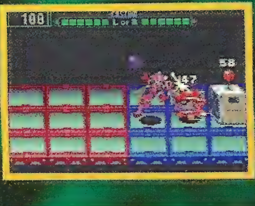
新型ウィルスも登場



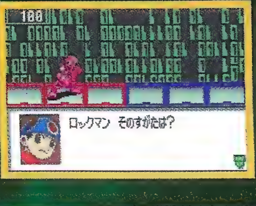
新しいウイルスが出現！リングを投げて攻撃してきたぞ。でもカワイイかも



チップ選びの戦略と、ロックマンのアクションが決め手。上手に戦おう



バトルチップでロールを召喚したぞ



ロックマンの姿が!?詳細は次号にて!!

GAMEBOY ADVANCE

STREET FIGHTER ZERO 3



【GBアドバンス】

タイトル	ストリートファイターZERO 3↑(UPPER)
発売元	カプコン
発売日	11月30日予定
価格	4800円
ジャンル	格闘
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応
	1カートリッジプレイ対応（制限付）
	マルチカートリッジプレイ対応

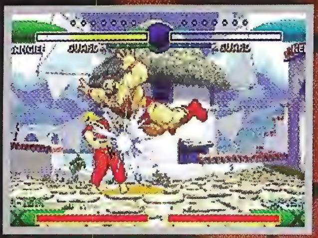
圧倒的なボリュームの「ZERO3↑」がやってくる！

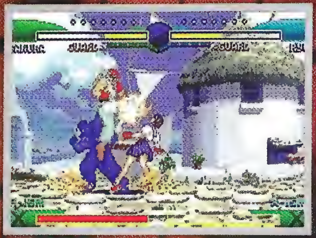
今年の春にアーケードに登場し、現在でも稼働中の同名タイトルが、早くもGBアドバンスに移植。『ストZERO』シリーズ最多数を誇るキャラクター全員が登場するのはもちろん、新たに3人のキャラも追加されている。さらに必殺技やスーパーコンボなどの技モーションも完全に再現。GBアドバンスの小さいカセットのなかに、圧倒的なボリュームの格闘ゲームが詰め込まれたのだ!!

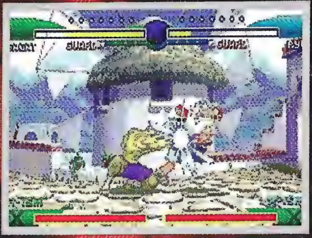


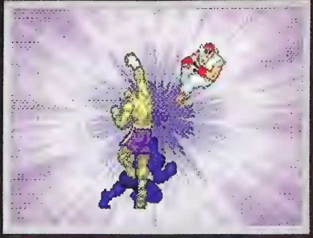
キャラセレクト画面


ディージェイ対春麗


ザンギエフのフライングボディアタックがケンに襲いかかる


リュウのスーパーコンボ、真空竜巻旋風脚がさくらに炸裂。さくら危うし!


強さに定評のあるサガットと、おなじみのリュウ。どちらに軍配が…

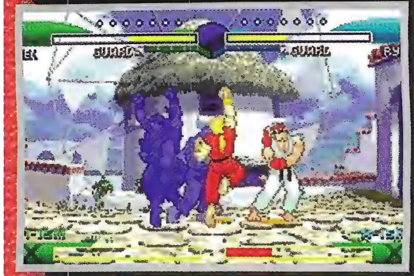

サガットがスーパーコンボのタイガージェノサイドでフィニッシュだ

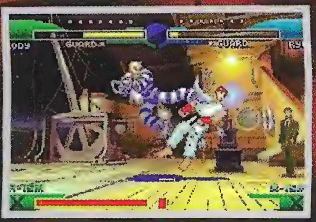
ISM(イズム)セレクト

今作は、自分の好みに応じてISM(戦闘スタイル)を選択できる。『スパII X』に似たスタイルの「X-ISM」、『ZERO』シリーズのスタンダード「Z-ISM」、上級者向けの「V-ISM」の3つから選択できる。



キャラクターセレクト時にISMを選択することができるのだ

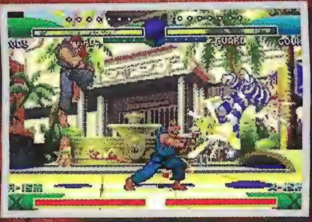

「スパII X」に親しみがある人は、X-ISMが使いやすいだろう

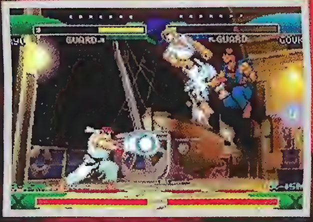

写真は両者ともX-ISMだが、『ZERO』シリーズらしいZ-ISMがオススメだ

ドラマチックバトル

ひとりのCPUキャラクターを相手に、プレイヤーキャラクター2人で1対2のバトルを楽しむモード。CPUとタッグを組んでもいいし、プレイヤー2人がそれぞれのキャラクターを操作することもできる。1対1では味わうことのできない面白さが詰まっているぞ。


リュウ、ケンのコンビ対ゴウキ。2人で力を合わせて相手をノックアウトだ


ゴウキに対するは、殺意の波動に目覚めたリュウと囚人服のコーディー


勝敗は2人のコンビネーションの良さにかかっている!? 上手に戦おう

登場キャラクターは、なんと30人以上!!

ここで紹介している全キャラクターを使うことができるという、驚きの事実! さらに、GBアドバンス版には、現在アーケードで稼働中の『CAPCOM VS. SNK2』に新たに参戦した、右の3人のキャラクターまで登場するのだ。



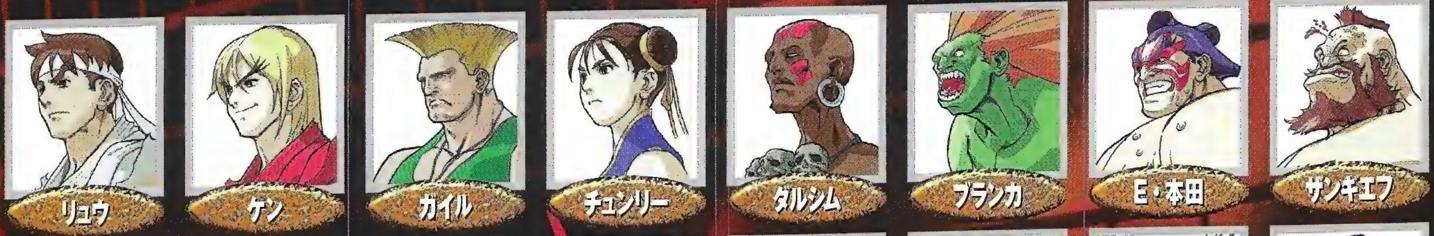
すばやい動きと手数の多さで中国拳法を巧みに操る格闘スタイルをもつ

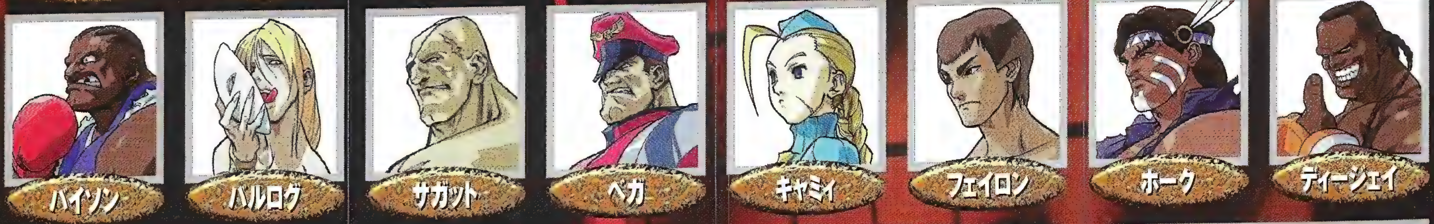


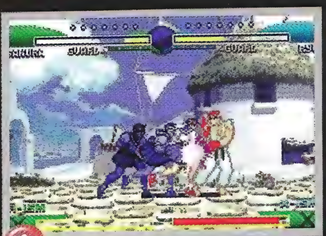
ガイと同じく武神流の使い手。『ファイナルファイト2』より参戦



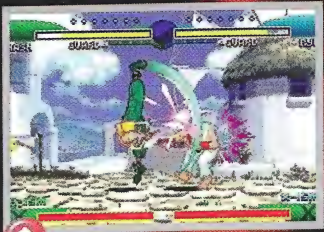
2本のこん棒を用いた攻撃が得意。紳士的な装いとは違い、戦い方は強烈







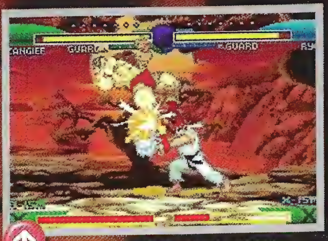
戦う女子高生さくらの「乱れ桜」だ



空軍中尉のナッシュ。サマーソルト炸裂

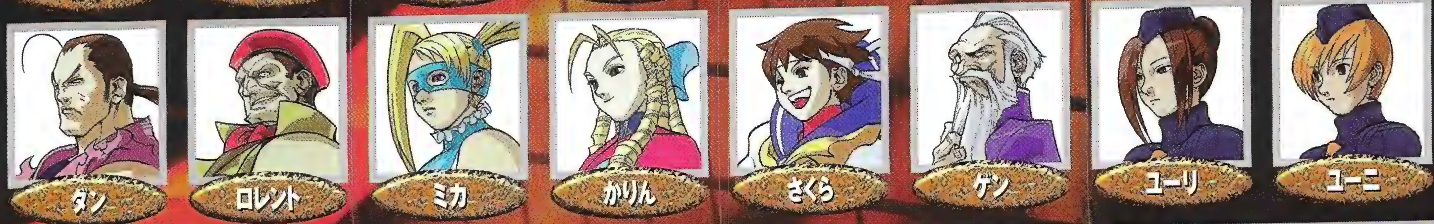


サイコパワーを秘める日本代表の本田



1カートリッジプレイにも対応だ

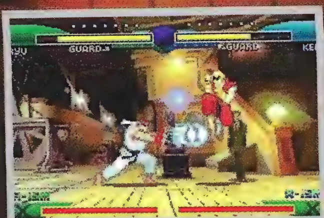






殺意の波動に目覚めた

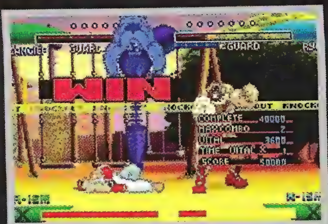
シリーズを通して主人公的存在のリュウ。彼の師匠の弟であり、「殺意の波動」を追い求めるゴウキとの出会いを通して…



お互いに1歩も譲らない緊迫したバトル。相手との駆け引きが面白いのだ



『ファイナルファイト』で活躍したコーディーもストリートファイトに興じる



脅威の投げ技を多数持つザンギエフ。間合いを詰めれば有利に戦える

BREATH OF FIRE ブレス オブ ファイアII ―使命の子―

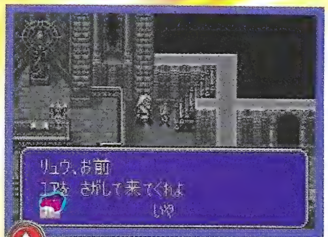
【GBアドバンス】

タイトル	ブレス オブ ファイアII ~使命の子~
発売元	カプコン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	チェンジブルRPG
プレイ人数	1人用

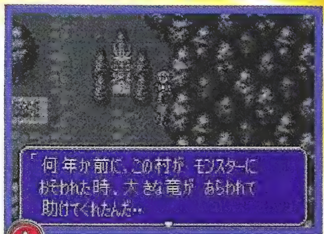
人気のRPGシリーズ『ブレス オブ ファイア』の第2弾。先日発売された第1弾『竜の戦士』に引き続き、順調に制作されているぞ。

リュウを待ち受ける運命。そして使命の子とは…

『竜の戦士』で、世界征服を企む黒竜族のゾーゴンを倒したリュウ。本作の主人公も、前作同様リュウなんだけど、前作のリュウとは何かが違う…。物語は、幼い頃に天涯孤独の身となってしまう、彼の冒険が語られるのだ。



妹のユアが行方不明になってしまった



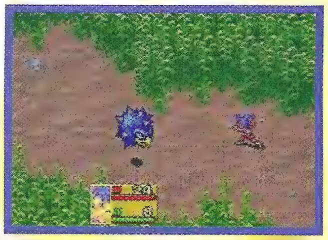
何年か前、大きな竜が村を助けたとか


10年後のバトル画面。リュウの剣攻だ

うら山 BREATH OF FIRE II

父ガナーに頼まれて、裏山に妹のユアを探しに行くリュウ。しかし、裏山はモンスターが徘徊しているとても危険な場所なのだ。


妹発見もつかの間、突然ガンヘッドがリュウに襲いかかる。どうする!?


必死に戦う少年リュウ。しかし彼の力だけでは勝つことは難しそうだ


ついにリュウがピンチに! そのとき雷攻撃が炸裂。父ガナーの攻撃だ

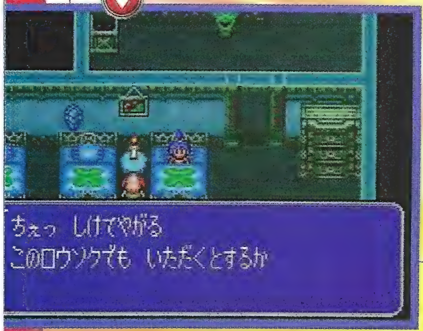


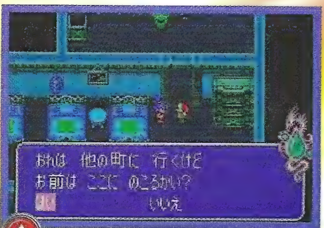
GBアドバンスオリジナルのデモシーン。リュウたちの母の話のようだ

ゲイト村 BREATH OF FIRE II

ユアとガナーを追って裏山から帰ると、村人たちの様子がおかしい。リュウたちのことを覚えてないようだ。仕方なく教会に泊まることに。

誰かがロウソクを盗もうとしている…





この村を出るかどうか選択を迫られる

イーの洞窟 BREATH OF FIRE II

教会で出会ったボッシュとともに村を出たリュウ。大雨に降られて雨宿りによった洞窟で、ある魔物と出会うことになる。その正体は?



洞窟に出現した魔物の正体とは? そして「使命の子」とは何なのか!?



魔物との戦闘が始まる。戦闘シーンは、前作同様、コマンド選択方式だ

モトの町 BREATH OF FIRE II

洞窟での魔物との出会いから10年後。成長したリュウは、ボッシュと一緒に、モトの町でレンジャー稼業を営んでいるのだが…。



弓が得意なボッシュと一緒に、この町でレンジャー稼業を営むリュウ



町へ出て情報を集めよう。モンスター退治に出かけることになるのかな?

『ブレス』イラスト大賞、中間報告

ニンドリとカプコン共同企画の「ブレス オブ ファイア」イラスト大賞に、たくさんのご応募ありがとうございました。現在、「ブレス」の開発チームが、みなさんからのイラストを審査中です。大賞の発表は1月号の予定です。お楽しみに。

ワイルドエッグ（仮）

【GBアドバンス】

タイトル	ワイルドエッグ(仮)
発売元	カプコン
発売日	今冬予定
価格	未定
ジャンル	育成RPG
プレイ人数	1人用

説得する・なつかせる・育成する・配合する…。ダンジョンに住む魔物達を操って、世界一の魔笛師「モンスターマスター」を目指せ!

魔王に操られた「森の民」を救え!

ダンジョンにもぐって魔物を仲間にし、戦いを通して彼らを成長させていくという、育成型のRPG。魔物にはいろんな特徴があり、気が弱く臆病なものや、残虐で好戦的なものなど、様々。そんな魔物達とうまくつき合っていきながら、物語を進めていこう。



笛を操り「森の民」と仲良く暮らす主人公。ハニぼうとは大の仲良しだ



主人公の幼なじみのハニぼうとは、兄弟のような仲。すなおな性格なんだ



主人公のライバルであるカルマが勝負を挑んできたぞ。ダンジョンへゴーだ


魔物を説得して仲間にするヒントかな?


バトルで魔物が1匹の時に説得すると…


うまくいくとこんな風に仲間になるんだ


優しい性格のペンタンを連れて行こう


なつき度や、レベルを上げるんだ


なつき度が低いと、命令を聞かないぞ


お見合いして成功すると配合ができるぞ


配合に成功すると、タマゴが生まれる

ダンジョンはトラップだらけ。しかも入るたびにマップが変化するんだ



STORY

むかしむかし、お宝がいくらでも出るというダンジョンがあったそうな。しかし、ダンジョンには魔王に操られた「森の民」が魔物となって住んでいました。そこで、お宝を狙うトレジャーハンターたちは、笛で魔物を操って戦う技を生み出したのです。彼らは「魔笛師」と呼ばれ、町の人々の尊敬とあこがれの象徴になりました。魔笛師の頂点「モンスターマスター」は神のような存在だったと伝えられています…。





主人公 「森の民」に育てられた少年で、魔物を操る素質がある。ハニぼうと仲がよい



逆転裁判™

【GBアドバンス】	
タイトル	逆転裁判
発売元	カプコン
発売日	10月12日
価格	4800円
ジャンル	法廷バトル
プレイ人数	1人用

新米弁護士・成歩堂 龍一となって、無実の罪で有罪にされようとしている依頼人を救え! 事件を捜査し、法廷バトルに挑むのだ。

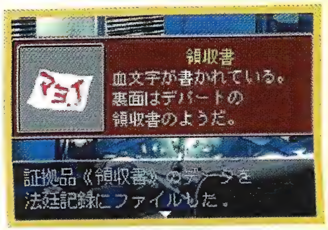
ようこそ、法廷へ!





「探偵パート」で証拠をつかみ、法廷へのぞめ!

物語は4つの独立したエピソード(事件)で構成されている。1つのエピソードごとに、事件の捜査をして証拠品などを捜しだす「探偵パート」と、被告人を救うために法廷で弁護する「法廷パート」に分かれている。ここでは「探偵パート」でできることを紹介しよう。



依頼人を助けるために、無実が証明できるような証拠品を集めるのだ



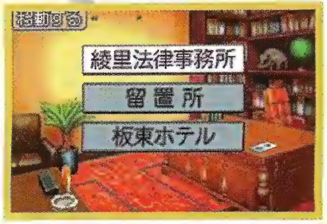
事件に関わる人と話をすることで、様々な情報を集めることができるはずだ

調べる



気にかかる場所を調べて、新たな証拠品などを捜すことができるぞ

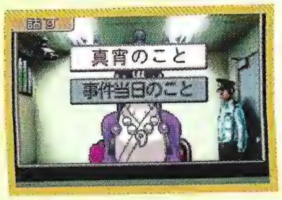
移動する



表示された場所に任意で移動する。物語が進むと、移動できる場所も増えるのだ

話す

証人の話を聞くことができる。証人の話を注意深く聞くことで、事件の真相に近づくことができるはず。法廷で論争するのに役立つ情報を話してくれることもあるので、聞き漏らさないようにしよう。



「話す」で真宵について聞いてみる



なんと彼女は修行中の霊媒師なのだ

つきつける

持っている証拠品を証人につきつけて情報を聞き出すコマンド。証拠品を見せて、証人の反応を見ることができるし、思わぬ重要情報を聞ける場合もある。事件解明の大きなポイントになるかも…。



「つきつける」で証拠品を見せる



彼女はいったいどんな反応を示すのか?

法律事務所で殺人事件発生。第1話「逆転姉妹」

主人公が所属している綾里法律事務所で殺人事件が起きた。警察は、所長である綾里 千尋の妹・真宵を逮捕した。犯行の現場を見たという目撃者、そして検事局きってのやり手検事・御剣 怜侍の登場。成歩堂 龍一は、真宵の弁護に立つことを決意するのだが…。



突然襲われる女性。物語はセンセーショナルな犯行シーンから幕を開ける



犯人とおぼしき人物の手には、「考える人」と思われるオブジェが握られている



松竹 梅世
事件の目撃者。ホテルの窓から殺人の瞬間を目撃したと証言する。

小中 大
梅世が勤める情報処理会社「コナカルチャー」社長。警察や検事を自由に動かせると豪語する謎の男



凶器を振り下ろす男。この男が殺人事件の真犯人なのだろうか…



目撃情報により事件現場へ駆けつけた刑事。しかし実際に逮捕されたのは…



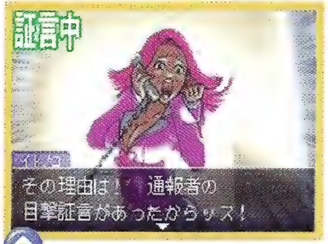
現場に残されていた領収書には「マヨイ」の文字が。そして彼女が逮捕された…

法廷バトル!新米弁護士・成歩堂龍一VS.天才検事・御剣怜侍

この物語は、成歩堂 龍一の因縁のライバルとなる、検事・御剣 怜侍が初めて登場する重要なエピソードでもある。依頼人を助けようとする成歩堂に対して、有罪判決を勝ち取ろうとする御剣。法廷で熱いバトルが繰り広げられる。



検察庁きっての天才検事・御剣 怜侍



事件現場に駆けつけた刑事の証言



刑事の証言に対して成歩堂が「待った!」



成歩堂の反撃開始。領収書がカギなのか?



事件を目撃したという松竹 梅世の証言



心なしか自信がうかがえる成歩堂の言葉



いったい誰のことをさして殺人犯と…



検察側から鋭い指摘が入った



証言台の梅世はこの態度…



成歩堂 龍一
本作品の主人公で、綾里法律事務所に所属する新米弁護士。正義感にあふれるまっすぐな男だ

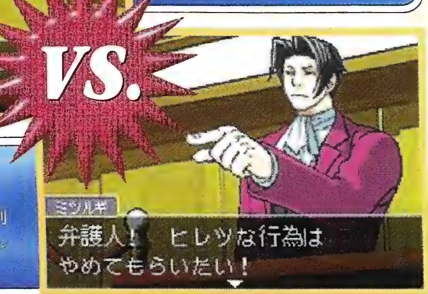


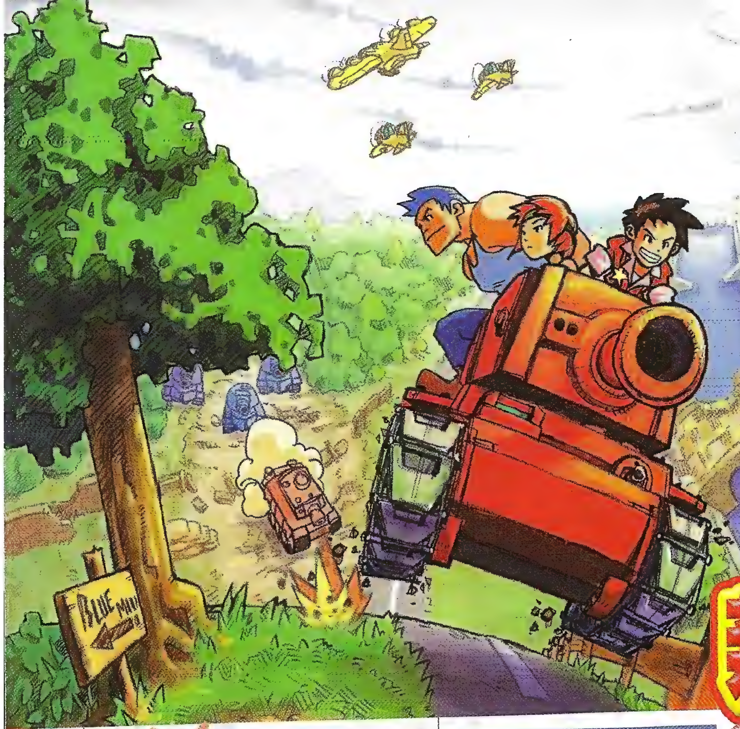
法廷は言論のバトルフィールドなのだ



証言中の小中 大。うさんくさい…

御剣 怜侍
異常なまでに犯罪を憎み、有罪判決のためならば手段を選ばない。検察庁きっての天才検事だ





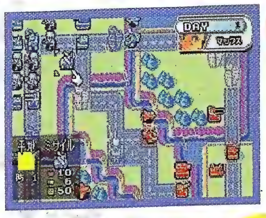
ゲームボーイウォーズ アドバンス

【GBアドバンス】	
タイトル	ゲームボーイウォーズ アドバンス
発売元	任天堂
発売日	10月26日
価格	4800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 1カートリッジプレイ対応 マルチカートリッジプレイ対応

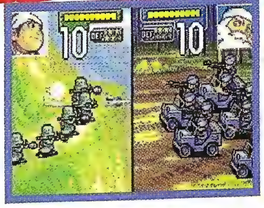
簡単なルールが特徴のウォーシミュレーションシリーズ最新作。今までにはなかったシステムを多数導入したことで、より戦略的な要素がアップ。初心者から上級者まで楽しめる。

新要素、続々紹介！

連続したマップを、ストーリー仕立てで遊ぶことができるキャンペーンモードなど、新要素が満載の本作。今月は、新たに判明したシステムを紹介していこう。



敵の全滅か、敵本拠地占領で勝利せよ



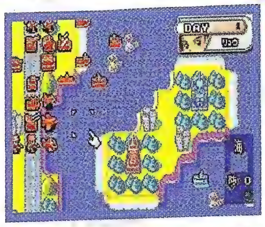
GBアドバンスならではの迫力の戦闘



必殺技を使える、ショーグンも登場

天候の変化

いままでのシリーズにはなかった要素「天候」。プレイ中に天候が変化することで、地上ユニットの動きが遅くなったりするのだ。天候に合わせた戦略を考えよう。



晴れの日は、特に問題はないが…



雨が降っていると視界が悪くなり、索敵範囲が狭くなってしまうのだ



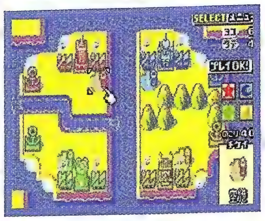
雪が降ると地上ユニットの動きが鈍る。もちろん敵軍も同じ条件だ

オリジナルマップデザイン

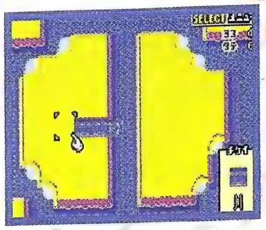
オリジナルのマップ作成も可能。友達と交換したり対戦もできるぞ。



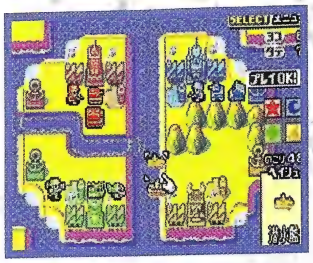
通信ケーブルを使って友達と交換だ



山、川、海、道路、都市などを配置



まずは基本となる地形を作る



ユニットの配置まで決められるのだ。いろんなマップを作って楽しもう

ウォーズショップ

ウォーズショップでは、マップを買ったりショーグンを雇えるぞ。



条件を満たすとウォーズショップ出現



買い物は、マップクリア時にもらえる「ウォーズコイン」を使うんだ



対戦のマップや、トライアルモードのマップがよりどりみどりなのだ



ショップの主人、ハチさんは物知り。戦略のヒントを教えてくれるらしい

ゲームソフトファンクラブ3

GAME SOFT FUN CLUB 3

2001 11

5年です。この間、読者のみなさんから、数え切れないほどのハガキを投稿していただきました。そのエネルギーが今のマッシーの血となり肉となっています。感謝の気持ちを込めてハガキスペシャルです。

祝!! DREAM5周年スペシャル!! 秋の豊作ハガキ祭り!!

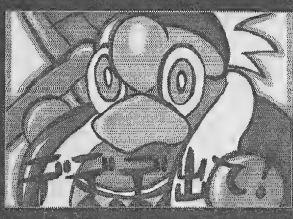
気が付けばDREAM誌も丸5年を迎えました。これもひとえに読者の皆様のおかげです。どうもありがとうございます!!

スマブラFan Club

祝!! スペースワールドで遊んじゃったスペシャル

今回はシークが使えなかったんだよね～。それは発売後のお楽しみってこと?

スペースワールドで『スマブラDX』をプレイしたみなさん、どーでしたか? 11/21は何があっても買わねばならないでしょう!! 次号からはFCも拡大でっす。



神奈川県／うめ吉さん。アニメでも活躍することが決まったし、ぜひスマデラでも



千葉県／犬飼鈴助さん。ある筋からの情報ではピーチの色替えキャラがデイジーに似ているとか…。にしてもサムスすごひ



神奈川県／EARPさん。スターウルフとフォックスの肉弾戦も見たいかもね



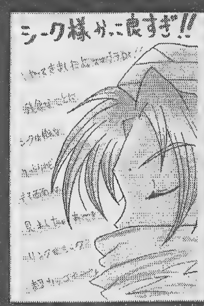
千葉県／小森あんずさん。うちの読者には圧倒的支持のキャラなんだよね



富山県／ブルー・ピアスさん。ピーチの技は罰ゲームみたいでいいっすね～



大阪府／いわし砂陽さん。カスタード王子希望は初めてかも。そしていーかも



埼玉県／海馬鳴波さん。今回はシークはプレイできなかったのが残念



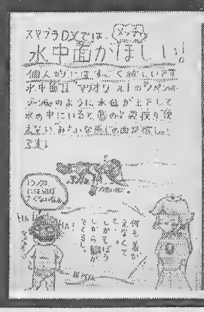
神奈川県／刈樹勇騎さん。そう、うさぎずきんのアイテムがあったんだよね



愛知県／緑時まさきさん。ワリオにはぜひでてもらいたいのです。ハイ



大阪府／神野温子さん。実はこのシーンは…うっ規制の壁でここまでか



千葉県／鈴鳩さん。水中ではゾーラリンクになれるといいよね



東京都／CACTUSさん。細かい所までよくチェックしましたね



栃木県／銀月わんこさん。クッパが鬼神のお面をかぶったら…怖いことに



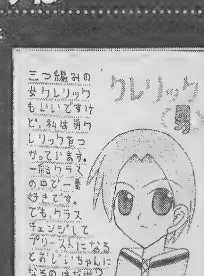
新潟県／大岩ユウシ♂さん。この2人一組の攻撃方法がとってもいい感じだ

タクティクスオウガFan Club

そろそろ外伝もひとだんらくですね

新作はゲームキューブかなぁ。色々と予想しましょ

GBA外伝はもー遊び尽くしたでしょうか? 気が早いですけど、次は一体どんなハードで、どんなストーリーの『オウガ』が楽しめるんでしょうかねぇ。それはさておき、お気に入りの外伝キャライラストはまだまだ募集中です。



千葉県／姫崎朱夏さん。男クレリックくんはチェンジすると老けるんだよね～



東京都／アステアさん。ドリームの5周年を祝ってくれてありがとうね



京都府／白鷺みかんさん。やっぱりオウカにはデネブがいないとね



徳島県／羽崎らるふさん。レクトールは強いから好きなんだよね～

スターフォックスFan Club

爽快アクションにフォックスががんばるのだ

スペースワールドでの評価は、結構よかったんではないでしょうか？



⬅福岡県／亀型さん。そう、毛穴まで見えるからお手入れはしっかりとね



⬅岩手県／くりきんとんさん。相棒の恐竜がヨッシーだったら強かったかもね



⬅東京都／こりんさん。そう、キャットとも違うこの娘、気になるよね



⬅茨城県／ちゅーりっぷさん。この憂いのある表情がいいですな～

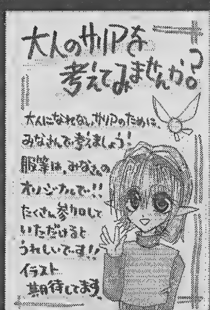


⬅愛知県／サルメンカンジャさん。巨大アーウィンに喰われないようにしないと…

ゼルオくん2001 Fan Club

ゼルダGCはすんごいことに?!

見ました?! 今度のリンクの絵!! 特集を見て見て



⬅岐阜県／月代吟さん。ゼルダの次はサリアの大人バージョンを予想してみよう



⬅岡山県／愛リーンさん。旧PN、Ques-tionさんから。制服風ゼルダです



⬅愛知県／魚月雪乃さん。忍者ゼルダ。そーいや、シークのターバンも忍者風かも



⬅群馬県／いたろうさん。ネール人気が高まってきてます。次回作には登場するかな



⬆新潟県／浅川日莎さん。ゲルドの女戦士版ゼルダ。ヘソ出しです

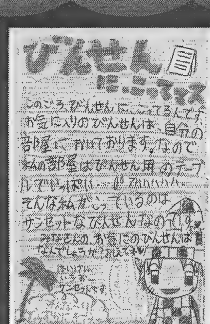
どうぶつの森 Fan Club

GC版はGBAとつながるのだ

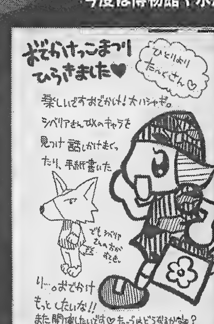
今度は博物館や水族館なども村にできるんですよ



⬅兵庫県／辻井順子さん。ポリネシアンな服がお気に入りなんだって



⬅東京都／緑茶リンクさん。住民にいろんな便せんで手紙を出すの楽しいよね



⬅東京都／宝山りふぁさん。お出かけ祭りは楽しかったでしょうね。GCでもぜひ



⬅千葉県／望月かけるさん。グレースブランドを集めるのは大変だよね～



⬆山梨県／ふぇいくさん。今の時期にニットの服はちょうどいいね

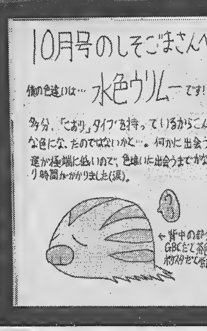
ポケモンFan Club

色違いポケモン自慢大会です

おすすめのバトルポケモン3体!! もお葉書お待ちしています



⬅静岡県／森月ひさしさん。色違いのスイクンはめっちゃ貴重かも。うらやまし～



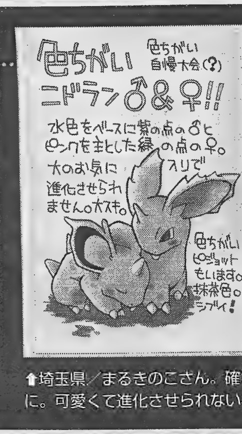
⬅兵庫県／EFIEさん。氷河期にいるウリムーって感じ。これまためずらし～かもね



⬅静岡県／効果音さん。虫取り大会で銀色スピアーをゲット。つよそーでいいよね



⬅兵庫県／新谷ハルナさん。この3体ならバランスもとれていて、いいチームかも

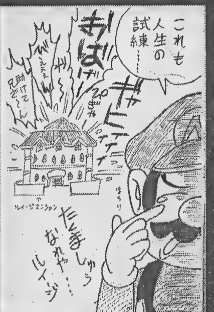


⬆埼玉県／まるきのこさん。確かに。可愛くて進化させられないね

マリオファミリーFAN CLUB

ルイージの活躍ぶりはどう？

ラストには初のあのキャラとの戦いもあるのです。



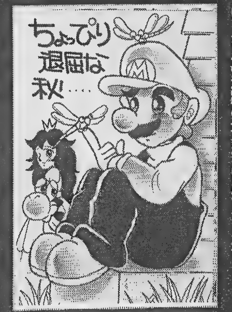
⬅神奈川県／ぜろ☆ゼロさん。そう、これも強くなるための試練なんですよ



⬅愛知県／緑時まさきさん。うえっ、そんなオチなの？ ひどいやにーさん



⬅福井県／みどりいづこさん。ルイ君の掃除機の中にはテレサがいっぱい



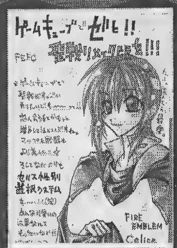
⬅埼玉県／茉莉花さん。そうなんです。マリオにーさんの活躍の場がないんですよね～


⬆千葉県／犬飼鈴助さん。やはり兄の仕業であったのか？ 罰ゲーム?!

ファイアーエムブレムFAN CLUB



⬅千葉県／高坂裕子さん。どーも



⬅広島県／藍川澪さん。同意です



⬅兵庫県／潤さん。赤毛の主人公

MOTHER復活祈願委員会



⬅京都府／ボタンさん。ゲップー



⬅東京都／松崎シロさん。



⬅埼玉県／さだきちさん。

ハミ出しエンタメクラブ

エンタメもちょっとスペシャルです。5周年ありがとうコメントも載せさせてもらいました。

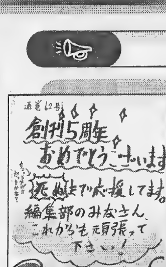
ドリーム購入とハガキ代だけで、一体いくら使ったと思いますか？計算しました。言えません…（匿名希望の常連）さん

ドリームは定価490円でしょ。かける62号だと30380円で、ハガキを毎月2枚送ってくれるとして100円×62で6200円。匿名希望さんは、ドリーム特製テレカなども全部応募してくれたみたいで、あと、画材やらなんやらを足すと…確かに結構な数字になりました。しかも、投稿してくれるエネルギーはプライスレスだもんね。そのお金の分だけ、ドリームは楽しめたでしょうか？いつも買ってくれた人に対して思うのは、この事です。「買って損したな」と思われないような雑誌作りを目指しているのですが…。とにかく値段分だけ楽しめる。いやそれ以上に楽しめる本作りを目指して、今後もがんばります。

創刊号から愛読しています。この5年で、卒業→就職→結婚などいろいろな事がありました（東京都／本間エルフィン）さん。

そうですか。人生の大きな流れがこの5年でありましたね。本間さんは、全てのドリームを大事に保存してくれているみたいです。どーもありがとうございます。今思うと5年前の創刊号からは、かなり大きく雑誌のイメージも変わった感じがします。それでも読み続けてくれたみなさんの忍耐力（笑）と投稿魂には頭が下がります。これからの人生のお供にドリームをよろしく（笑）

何でもイラストコーナー



⬅富山県／牧原りずむさん。通巻100号目指してがんばりまっす

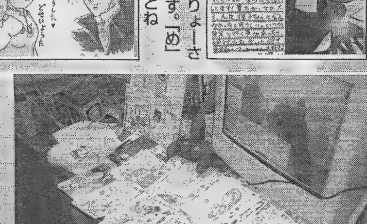


⬅ユニット名／ふぁどめりょーさん。常連さん4人の合作です。「め」さん。NSWではありがとね


⬅福岡県／楓子さん＆壱之宮響湖さん。合作が実現できて、よかったね。これからもよろしく。あと楓子さん、お土産もありがとー

ハガキセレクトの図

毎月、月末になるとマッシーの机の上はこんな感じになります。みなさんからのお葉書を各FC別に分けたり、ページに掲載するのを選ぶ楽しい時間です。毎月の投稿の平均は150枚くらい。今月はちょっと多めで180枚もいただきました。どーもありがとさん＆ご苦労様です。


⬅お葉書修羅場の図。いつもどれを採用するかで悩みます

読者のみなさんへ。感謝を込めて

Nintendo Dream誌は64DREAM誌の96年7月の創刊から数えて、丸5年を迎えることができました。僕の人生の1/6はDREAMと一緒だったことになります。その間、毎月のように送られてくる投稿ハガキに、励まされたり、笑わせられたり、かけがえのない時間を費やすことができました。毎月お葉書や応援をしてくれるテレサ母さん、三好まさひろくん、げんるいさん、緑山田君。時の勇者リンクさん、めっきーさんにサルメンカンジャ＆サルムント雁兄弟。茉莉花さん。楓子さんにマット二等兵君、白鷺みかんさん、宝山りふぁさん、ちかさん、犬飼鈴助さんに緑時まさきさん、壱之宮響湖さん、まるきのこさん、ニンドリ推奨委員会のみなさん、Dr.Ryoさんに新谷ハルナさん、こりんさん、月島樹葉さん、いわし砂陽さんにきさらぎ浅葱さん、描代子さんにブルー・ピアスさん、みどりいづこさんにカキコさん更科流水さん、こすものう゛ぁ君、小森あんずさん、喋る岩2世さん、真咲ねむさんに山口雄貴さん、あさひさんに亀型さん、いちごどうふさん、ゼラチンさん霜月あまねさんにこあらさんと…。とにかく名前を挙げたらキリがありませんが（名前を書けなかったみなさん、ごめんなさい）、たくさんの読者のみなさんによって支えられた5年間でした。次の5年間もがんばれるように、ぜひ、みなさんのお力を貸してください。こんな場ですが、お礼を言わせてください。どうもありがとうございました。（エンタメ担当：マッシー）

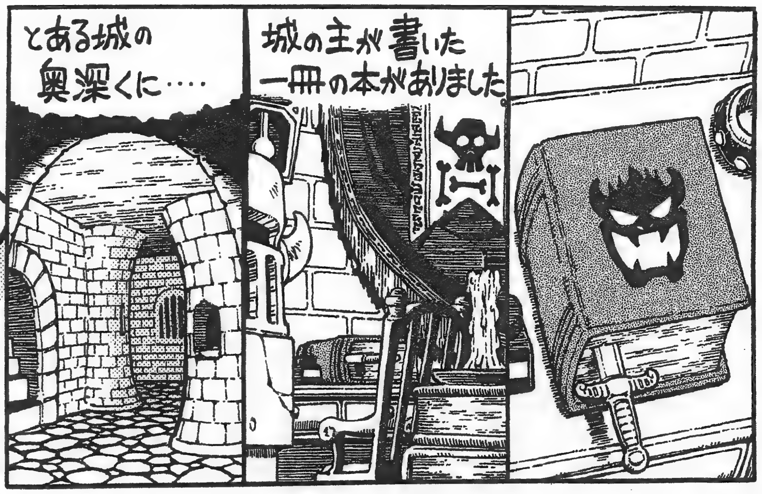
ファンクラブへのおたよりは……
最終回みたいなコメントだけど、終わりじゃないから（笑）。今後もお葉書よろしくね。

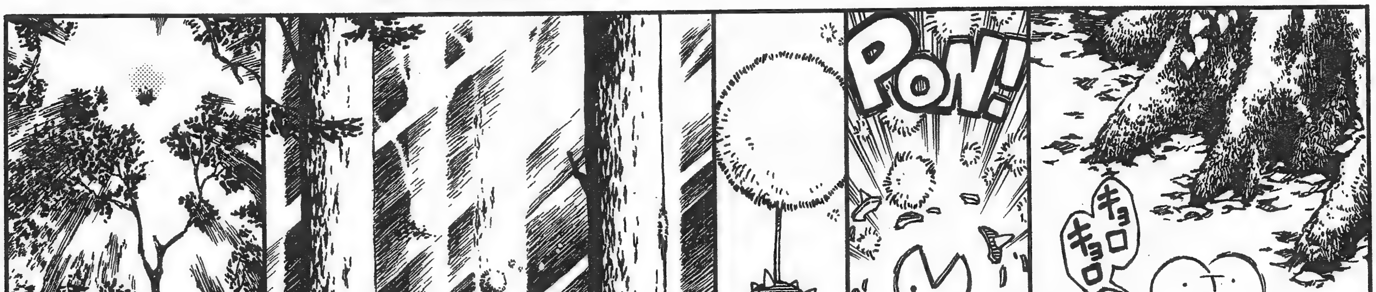
宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム「ゲームソフトファンクラブ3」係 E-mailはentame@pc.mycom.co.jp

ドリーム ドランカー DREAM DRUNKER WORLD ATLAS

A ZOOLOGY DICTIONARY

by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE







パックンフラワーの種

⬅『ヨッシーアイランド』(SFC)、『ヨッシーストーリー』(N64) で登場。綿毛のついた種がフワフワと落下してきて、地面にふれると「プチパックン」になる。さらに、プチパックンに生長しても移動できるので、相当な広範囲繁殖である。



プチパックン

⬅『スーパーマリオブラザーズ3』(FC) で初登場、『ヨッシーストーリー』(N64) 等に出演している。生まれたとたん活発に動き回り、とくにジャンプが得意なようだ。なかには火をはくプチパックンもいる。



ブラックパックン

⬆『スーパーマリオブラザーズ3』(FC)、『スーパーマリオワールド』(SFC) で登場。見た目はプチパックンの色違いだが、なんと無敵である。群れで敵を待ちかまえる。

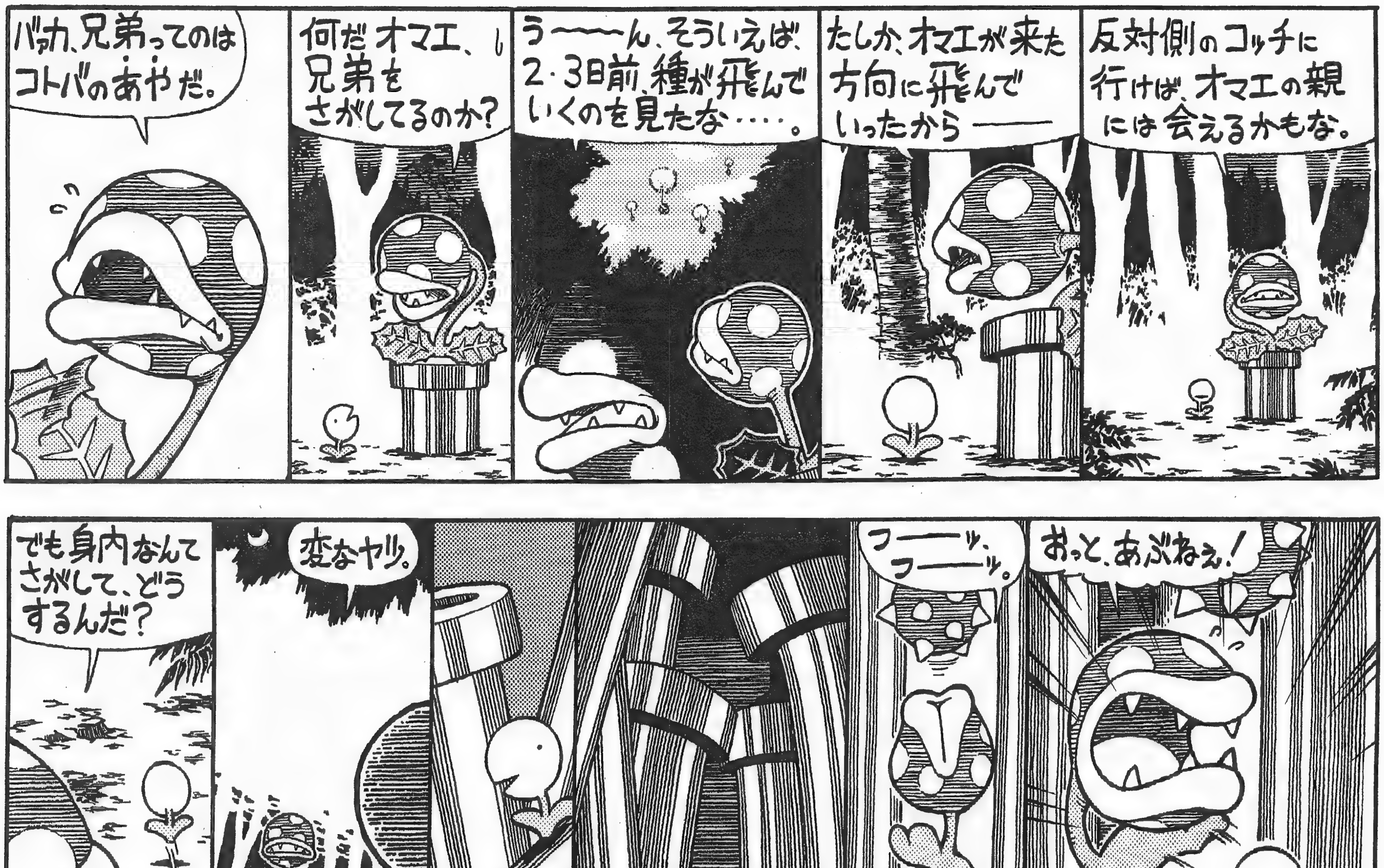


パックンフラワー

⬅『スーパーマリオブラザーズ』(FC) に登場して以来、数多くのマリオシリーズに出演している。色違い種でポンキーパックンやアイスパックン、ポイズンパックン等のバリエーションも豊富だ。

●たまにはこうゆうデータ的要素のあるマンガもいいかな〜と思いまして。君は全部の種類を知ってるかな？

このマンガはオリジナルストーリーです。ゲーム内容とは異なる部分があります。





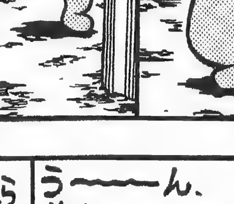
ピーパックン

←『スーパーマリオワールド』(SFC)で登場。サイズ的には小さい部類に入るパックンフラワー。土管から勢いよく飛び出し、葉っぱを回転させながらゆっくりと落下して土管に戻る。このようにパックンフラワーには、葉っぱをプロペラ代わりに使って空を飛ぶ種類が、けっこう存在する。



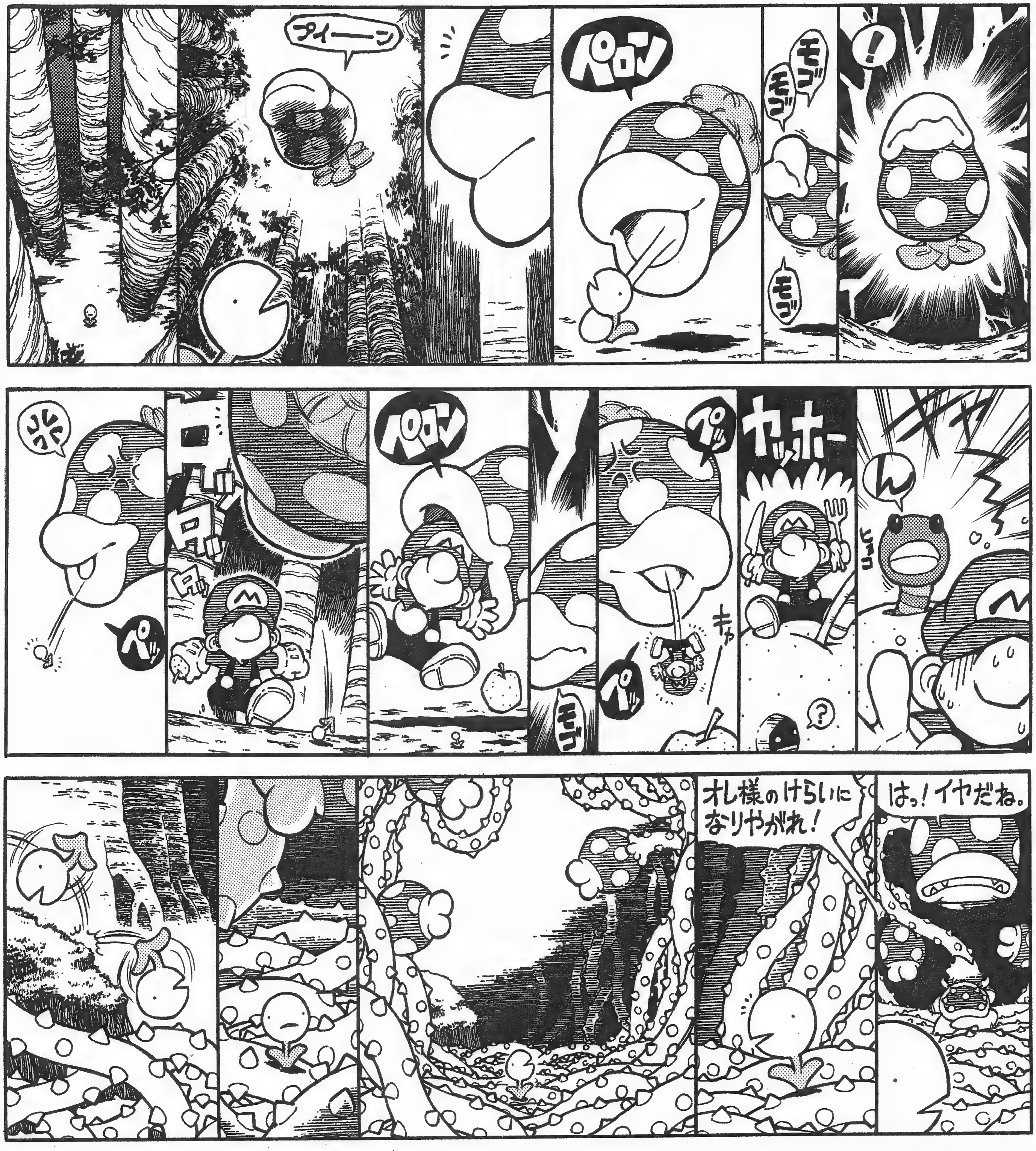
フーフーパックン

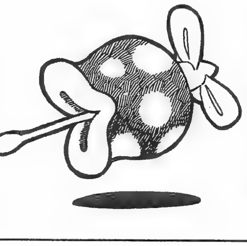
←『スーパーマリオブラザーズ3』(FC)で登場。トゲ付きの玉「シューリンガン」を真上に吹いて遊び続けている、見た目もちょっと個性的なパックンフラワー。まるで足のような根っこで動きまわり、夢中で吹きまくっている。「シューリンガン」という物体が何なのかは不明(種だろうか?)。土管から動かない種類も確認されている。



ファイアパックン

←『スーパーマリオブラザーズ3』(FC)、『スーパーマリオランド2』(GB)等で登場。植物なのに火をあやつるという、とんでもない種類のパックンフラワー。『マリオストーリー』(N64)では、火山の溶岩を住処にしている大型種もいて、パックンフラワー族というのは相当な環境適応能力の持ち主だといえる。





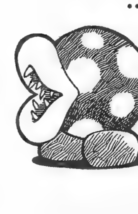
ペロペロパックン

⬅『ヨッシーストーリー』(N64)で登場。近くにいる者を手当たり次第に飲み込み、小さくして吐き出す不思議な種類。空中をフラフラと飛ぶ。



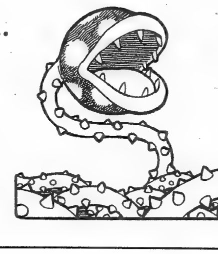
プロペラパックン

⬆『ヨッシーアイランド』(SFC)で登場。ペロペロパックンの仲間と思われる。



チューチューパックン

⬅『ヨッシーストーリー』(N64)で登場。ペロペロパックンと同じ能力を持つ。足らしきモノがあるが動かない。



ビッグパックン

⬅『ヨッシーアイランド』(SFC)で登場。つる草のような姿の大型パックンフラワー。この種類の研究で、はじめてパックンフラワーにヘソがあるという驚きの大発見があった。



イラストハガキの紹介



⬅広島県／三上春香さん。わけあって今月から、さらに新展開。ごめんね〜（汗）



⬅神奈川県／黄色さん。ウルフも描きたかったのですが、資料をそろえる時間が…



⬅滋賀県／緋鷹狼さん。外伝ネタもまた考案中です。近いうちに描く予定ですよ！

今月からしばらく、マリオ世界の知識を深めるための連載を開始します。今回は「パックンフラワー」に焦点を当ててみました。どうです？結構たくさんの種類がいるでしょう？次回は相当な種類がいる「カメ族」を紹介する予定です。お楽しみに！

Game Music Fan Club
ゲームミュージックファンクラブ

ゲームをプレイするうえで、BGMは大事だよね。ここはそんなゲームミュージックについて語り合うコーナーです。担当はゲームキューブのサウンドに期待しているマッシーがお送りいたします。

TRACK 5

どうぶつの森とたたけミュージック

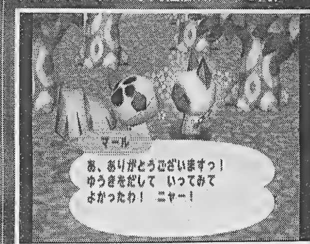


DATA
2001年8月22日発売
発売元：イーガービーバー
販売元：ワーナーミュージック・ジャパン
2,800円（税別）EGCH-10016
作曲：戸高一生

ついに、とたけけがCDデビューをはたした!!

このコーナーで、発売直後のサントラを紹介するのは初めて（笑）です。N64で今春発売され、多くのユーザーに親しまれている『どうぶつの森』。そのサウンドの良さからもサントラ化を希望していたのですが、とたけけのソング集という形でCDが発売されました。ゲームでは毎週土曜日の午後8時に駅前にふらっと現れる、まゆげのある犬のキャラ、とたけけが奏でる様々なジャンルの音楽を楽しむことができました。その第1弾として、今回は55曲中、全29曲のとたけけミュージックが収録されています。また、10月には残りの26曲が収録された第2弾が発売予定です。今回の収録曲もバラエティにとんだジャンルで構成されていて、気軽に聴くにはもってこいです。個人的には、実際の、とたけけが歌っているバージョンも欲しかった気がします。それとタイトルバックの曲。実はこの曲がイチバン好きだったりするので、やはり全曲が収録されたサントラが出てくれることを願います。

『どうぶつの森』
N64 ／任天堂
2001年4月14日 ／5800円
（コントローラパック同梱版は6800円）



⬆自分の村で住民たちとほのぼのと楽しむゲーム。年末にはキューブ版も発売予定

収録曲

01.	けけさんびか	16.	けけスカ
02.	けけマーチ	17.	けけタンゴ
03.	けけワルツ	18.	ハイサイけけ
04.	けけスウィング	19.	アロハけけ
05.	けけジャズ	20.	アイリッシュそんぐ
06.	けけフュージョン	21.	ペルーのうた
07.	けけのエチュード	22.	コサックそんぐ
08.	けけララバイ	23.	けけチャイナ
09.	けけマリア	24.	トルコそんぐ
10.	けけサンバ	25.	けけアフロ
11.	けけボッサ	26.	けけみんよう
12.	けけカリプソ	27.	けけロック
13.	けけサルサ	28.	けけのロケンロール
14.	けけマンボ	29.	ラグタイム
15.	けけレゲエ		

◎戸高一生

任天堂株式会社 情報開発本部　技術部　技術課
サウンド担当
●『どうぶつの森』のサウンドを手がけたのはこの人。「とたけけ」という名前も戸高さんからきていることがわかるでしょ？代表作は『カエルの為に鐘は鳴る』（ゲームボーイ）、『ヨッシーストーリー』（NINTENDO64）、『どうぶつの森』（NINTENDO64）など。ちなみにGBCソフト『ゼルダの伝説 夢を見る島DX』のプレイヤー選択画面でデータのないファイルを選び「とたけけ」と入力するとBGMが変わるというドリテクができるぞ。今年の年末に発売されるゲームキューブ版『どうぶつの森+』でも、とたけけが登場してくれるのは間違いなさそう。新たなサウンドが収録されていることを期待して、発売を楽しみに待ちましょう。

読者のおすすめレビュー

ここでは、読者から送られてきた、おすすめのサントラレビューを紹介していきます。
●「LIVE A LIVEオリジナルサウンドトラック」1994年8月25日発売。
発売元：NTT出版／販売：ポリスター
品番：PSCN-500
「色々な時代の色々なジャンルの曲が楽しめます。『GO! GO! ブリキ大王』を一緒に歌おう」（兵庫県／潤）さん。
●「ファイアーエムブレム聖戦の系譜ゲームミュージックサウンドトラック」
発売元：徳間ジャパンコミュニケーション
「FEの曲は場面にすごくあってます。私の好きな曲は聖戦の2章の曲です」（千葉県／姫崎朱夏）さん。
みなさんからのおすすめサントラレビューもお待ちしています。

こんなサントラは発売されているの？

読者のみんなから寄せられたサントラの質問について、お答えしていきます。まずは北海道の木の実原雪丸さん。「『罪と罰』のサントラはあるの？」。残念ながらありません。同じ質問をくれた東京都のかおりさんは、CDを見たと書いていましたが、それはPS版『ペルソナ罪と罰』のサントラのようです。続いて北海道のひらたさんから「SFCの『クロノトリガー』のサントラはありますか」。これはあります。題名は「クロノトリガーオリジナルサウンドバージョン」1995年3月25日にポリスターより発売(品番:PSCN-5021)で税込み3800円。CD3枚組のサントラです。さらに神奈川県のCIALさんからは「スターフォックス64のサントラはありますか？」。ありますが、非常に入手しづらいのでマッシーも持っていません。発売元はポニーキャニオン。1997年9月19日発売 で2548円。品番はPCCG-00419です。京都府のひーとる君が探しているN64『スマブラ』のサントラはテイチクから発売されましたが、これまた入手困難なCDです。情報ある方、教えてください。

ゲームサウンドについて、いろいろと語り合おう!!

兵庫県の住吉あけびさんから「PS2の『FFX』の主題歌はとってもジーンと来ました。ゲームキューブになって、主題歌のつくゲームとかは出るのでしょうか?」というお手紙をいただきました。光ディスクに媒体が変わるキューブなら、やってくるメーカーさんはあると思われます。ポケモンのソフトなんかは歌が入ってきそうですが、みなさんはど一思われますか？

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム「GMFC」係 E-mailはentame@pc.mycom.co.jp

黄金の太陽 開かれし封印

攻略続報

実はこの作品、ジンを20匹くらい集めたり、今月紹介する場所へ行けるようになったあたりから本領が発揮されてくるんです。その奥深い部分を中心に攻略しちゃうぞ！

【GBアドバンス】	
タイトル	黄金の太陽 開かれし封印
発売元	任天堂
発売日	8月1日より発売中
価格	4800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応



もうクリアしちゃった人もタメになる情報もりだくさん！

ルンパ村・ルンパ砦

1 先月紹介したコロッセオを終えたら、バビの部屋へ行ってみよう。バビがアルタミラ洞くつで使っていた「シャドーのたま」を貸してくれるんだ。これは、装備すると自分の姿を消せる（ただし日影や暗い場所のみ）エナジー「シャドー」が使えるアイテム。これを持って、ハメットが捕まっているルンパ村に戻ろう。

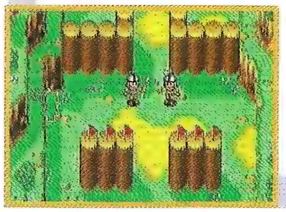


ちなみに、ルンパ村に行かなくてもエンディングを見ることはできるんだ



ルンパ村に入るには、横の洞くつにあるトビラをチルドのエナジーで開ける

2 ルンパ村に入ったら、北側のルンパ砦へ。入口には見張りがいるけど、シャドーのエナジーを使えば楽に通ることができるぞ。砦の中も見張りがたくさんいるのでシャドーのエナジーで見つからないように進むこと。まずはてつごうしのカギを見つけよう。



壁ぎわの日影を通って進めばOKだ



トビラの手前でキャッチのエナジーを使おう

3 砦の地下へ行けるようになったら、スピンとイマジンのエナジーをLRボタンにセットしておくと便利だぞ。なぜなら、スピンのエナジーで吹き飛ばすことができるツタと、そこにイマジンのエナジーでしか見つけることのできないスイッチがあるからだ。



スピンのエナジーを使った後でイマジンのエナジー。こんな場所が何箇所かあるんだ

4 ハメットは一番奥の牢屋にいるぞ。無事再会を果たしたのもつかの間、ハメットを捕えた張本人のドドンパが現われて、巨大なモンスター・ケロンパを呼び出した！　こいつは毎ターン体力を回復したり、毒の攻撃を使ってきて少しやっかいな敵だ。



ジンやエナジーは惜しみなく使おう。ちなみにこいつの弱点は火の攻撃だ

ハメットを助けた後は…

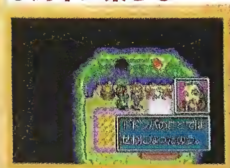
ルンパ村から出ようとする時に、カレイの町から馬車でやってきた人と遭遇する。彼の申し入れに従えば馬車でカレイの町に戻ることができるぞ。断った場合はルンパ村に留まることになる。ストーリー進行自体に大きな変化はないけど、両方のシーンを見たい人は手前でセーブしておこう。

◎馬車に乗る



カレイの町へ。地下に変化が!?

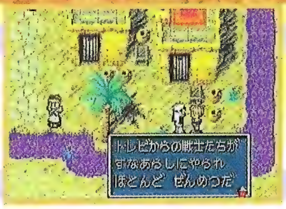
◎馬車に乗らない



砦にいるジンを取りに行けるぞ

スハーラ村・スハーラ砂漠

1 さて本筋に戻りましょう。トレビの町の南、ゴンドワナ通行所を通って先に進むと、スハーラ村がある。ここでは、トレビの兵士の傷付いた姿が！



兵士たちは村の南東にある家にいるぞ

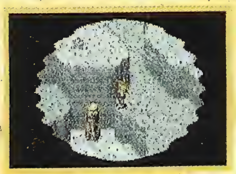
2 スハーラ砂漠は、いたる所に竜巻きが発生していて、巻き込まれるとスハーラ村まで戻されてしまう。でもその前にアクアのエナジーを使えば、竜巻きを抑えることができるんだ。竜巻きの中には、たつまきトカゲという敵が隠れている。こいつが元凶か！



アクアのエナジーはLかRボタンにセットしておくと便利だぞ

ジンはどうやってゲットするの？

ジンがいる場所の右側に、イマジンのエナジーを使わないと見えない足場があるので、それを飛び越えてまっすぐ進めば火のジン・マグナの所まで行けるぞ。ちなみに、戦闘に勝たないとゲットできない。



これは宝島へ行くときにも使う

3 砂漠をもうすぐ越えるという場所で、ロビンたちを追ってくる巨大な竜巻きがある。ここもアクアのエナジーを使えばOKだ。竜巻きの中にいるのは、たつまきトカゲよりも強力なフラップリザード。HPが2900もあるので、少し長期戦になるのを覚悟しよう。



ちなみに弱点は地の攻撃。それから敵の攻撃力を低下させる技も有効だ



※●は、たつまきトカゲの位置を表わします



宝島へGO!

この巨大な竜巻きも、アクアのエナジーを使えば中にいるガストリザード戦になるんだ。けど、そのまま放っておくと宝島まで飛ばしてくれるぞ！



この竜巻きだけは特殊なんだ

おすすめのジンセットはコレだ!

ジンの数が増えてくると、悩ましいのが各キャラへのジンの配分。そのほんの一例を紹介しちゃうぞ！

その① 攻撃重視の2人＋回復重視の2人

必要なジン ×5 ×4 ×5 ×4

攻撃重視なのは、ロビンのグラディエイターとジェラルドのバーサーカー。どちらも、HPと攻撃力が1.4倍～1.6倍になるクラスなんだ。回復重視の2人は、EPと素早さがかなり上がるクラス。戦闘では、素早く回復エナジーを使った後に攻撃陣が行動する、という具合になるぞ。



ロビン　グラディエイター

セットするジン：4

使えるエナジー：
グロウ
マッドクロウ
デンジャラス
デンジャラクト
スパイア
スパイアクレイ
ウィーク
ハイウィーク
プラネットダイバー
スクリーム
リバイブ



ジェラルド　バーサーカー

セットするジン：5

使えるエナジー：
グロウ
マッドクロウ
デンジャラス
デンジャラクト
スパイア
スパイアクレイ
ウィーク
ハイウィーク
プラネットダイバー
スクリーム
リバイブ



イワン　サーヴァント

セットするジン：4

使えるエナジー：
インパクト
ハイインパクト
プリズム
ヘイルプリズム
プラズマ
ウィッシュ
タイトエナジー



メアリィ　スターシーカー

セットするジン：5

使えるエナジー：
インパクト
ハイインパクト
プリズム
ヘイルプリズム
プラズマ
ウィッシュ
タイトエナジー

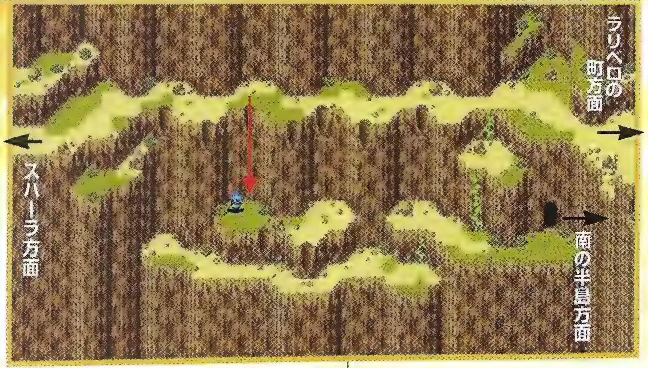
※使えるエナジーは、各キャラクターのレベルが23のときのものです。

スパーラ先の通行ゲート

普通は通行証を持っていないと通れない場所なんだけど、誰か（きっとサテュロスたち）が無理矢理通っていったらしい。急いで後を追わないと！　ちなみに右のマップの赤い矢印の通りに降りれば水のジン・チチがゲットできるぞ。



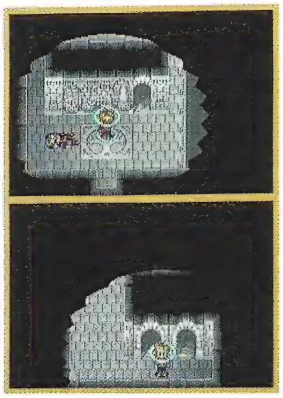
そうえば、行方不明のシバはここにもいない。一体どこにいるんだろう？



ジンを取るには赤い矢印の場所から降りよう。南の半島には不思議な船がある

ヴィーナス灯台入口

入口、ではあるんだけど、実はここからヴィーナス灯台の奥へ進むことはできない。女神像の前に立って、バビ灯台の地下にある遺跡の道を開いておくことはできるぞ。



イマジンのエナジーで見つけることのできる隠し階段はこの2つ。キャリーのエナジーも手に入るぞ



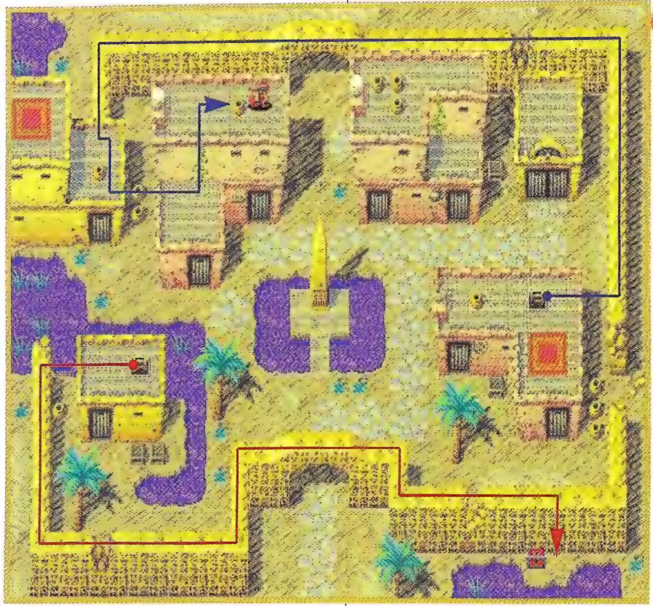
ここで示される道は2種類あるんだ

ラリベロの町

このゲームで一番最後に登場する町なので、売っている武器や防具の中では最強のものが揃っている。それから、町の外壁を通って取れるジンと宝箱（中身はむしゃかぶと）は必ずチェックしておこう。



家の中から屋根の上へ登って、壁にジャンプしよう。道なりに進めばOKだ



青い矢印が火のジン・ヒートへのルートで、赤い矢印が宝箱へのルートだ

お得なミニ情報

知ってるとちょっとお得な情報を2つ紹介しよう！　まず、イマジンのエナジーは、ツボやタルなどに隠されているアイテムを見つけてくれる能力もあるんだ。それから、敵の弱点（地・火・風・水のどれか）で攻撃した場合、メッセージの最後に「！」マークが3つ付いて教えてくれるぞ。



右上の光ってるタルにアイテムが！



メッセージで敵の弱点が分かる

その② 強力なエナジーが使える！

必要なジン ×6 ×5 ×6 ×5

なんといってもポイントはジェラルドのニンジャ。このクラスでしか使うことのできないエナジーばかりなので、一度は見てほしい。HP回復役はイワンとメアリィの2人。イワンのスターシーカーは、レベル24になれば全体のHPを160前後回復できるウィッシュウェルが使えるぞ。

キャラクター	クラス	使えるエナジー
ロビン	バーサーカー	グロウ、マッドクロウ、デンジャラス、デンジャラクト、スパイア、スパイアクレイ、ウィーク、ハイウィーク、プラネットダイバー、スクリーム、リバイブ
ジェラルド	ニンジャ	しっぷうのじゅつ、たけざしのじゅつ、ばくえんのじゅつ、かすみのじゅつ、らいめいのじゅつ、イヅナおとし、たけやりのじゅつ、ばくらいのじゅつ、せんぷうのじゅつ、ふうましゅりけん
イワン	スターシーカー	インパクト、ハイインパクト、プリズム、ヘイルプリズム、プラズマ、ウィッシュ、タイトエナジー
メアリィ	くろまじゅつし	ライトニング、ライトニングボルト、ヘブンライトニング、バブル、バブルバルーン、キュア、キュアライト、スクリーム、リバイブ、デスフォーチュン

宝島

ここは地下10階まである深いダンジョンで、各階にいろいろな仕掛けが用意されている。敵は各階1か所（部屋の入口）だけにしか登場しないんだけど、かなり手強い相手ばかりなので、レベルが30くらいないとキツイかもしれない。



各階の部屋へ入る前には、必ず敵との戦闘が起こる。手前でEPを回復しよう！

船に乗って行けるかも…？

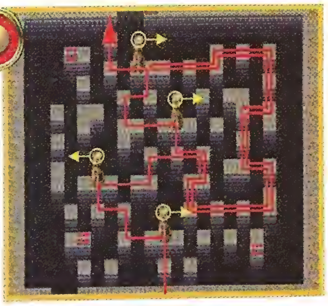
実は、カレイの町から乗る船からも宝島へ行けるんだ。条件はオールこぎを選ぶ順番。例えば右の写真のような人を選べばいいんだ。ただし、この段階では地下4階で詰まってしまう。



左上、右上、左下、右下の順に選ぼう

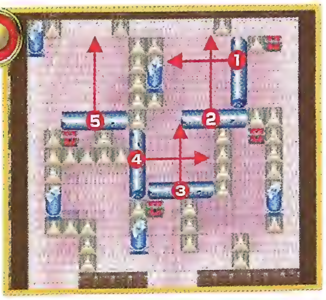
地下1階

下の階へ降りるには、マップの赤い矢印の通りに進んでいこう。黄色い矢印は、ムーブのエナジーで動かす石柱の方向を表している。ちなみに宝箱を取るには、石柱の動かし方を変えないといけない。



地下2階

マップの番号の順番に、矢印の方向へ石柱をころがせば出口まで行くことができるぞ。もし間違えてしまったら、一度部屋を出て戻ってこよう。石柱の位置が最初の状態に直っているんだ。



地下3階

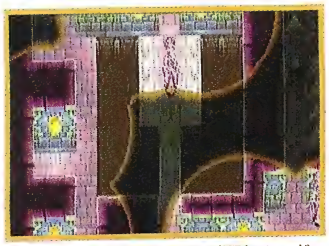
足場をジャンプで渡りながら、青いカギをキャッチのエナジーで取っていこう。宝箱のある部屋に入ることができるぞ。赤いカギは、イマジンのエナジーで見つけることができる。これで下に進めるんだ。



この位置でイマジンを使いつつ、下に向かってキャッチのエナジー！

地下4階

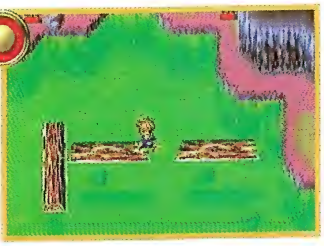
下の階に進むためだけなら、入口から左に進んで、シャドーのエナジーを使って進めばOK。右側にある宝箱を全部取るには、特定の足場を踏むと動き出す女神像を止めるためにストップを使おう。



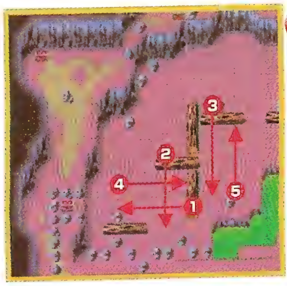
光の当たっていない影の場所でシャドーのエナジーを使えば通ることができるぞ

地下5階

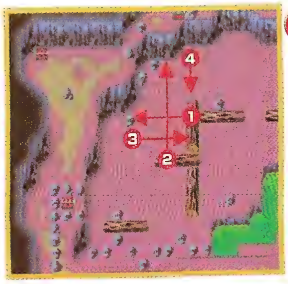
水門を閉じると水が溜まって丸太が浮かんでくるので、水門を開けた状態の時に丸太をころがし、向こうへ渡るための足場を確保しておこう。下のマップに書いてある順を参考にしてほしい。



水が溜まった状態なら、浮かんでいる丸太を足場に進むことができるんだ



左下の宝箱を取るための手順



下の階に進むための手順はこちら

その③ 全体の能力がスゴイ！

必要なジン ×6 ×5 ×6 ×5

ジェラルドだけは、余ったジンをセットしている感が強いけど、全員の各能力値がなるべく高くなるようなクラスを集めた組み合わせだ。特にロビンのロードはHPが1.7倍になるぞ。ただし、HP回復エナジーを使えるのがロビンとイワンだけなのが弱点かも。

ロビン　ロード

セットするジン

使えるエナジー
キュア
キュアライト
クエイク
アースクエイク
クエイクスフィア
スパイア
スパイアクレイ
ガイア
ラグナロック
リバイブ

ジェラルド　マジックウォリアー

セットするジン

使えるエナジー
イリュージョン
ガイア
センシティブ
マジカルシュート
スリープ
イラプトヴァルカン
ハイレジスト

イワン　スターシーカー

セットするジン

使えるエナジー
インパクト
ハイインパクト
プリズム
ヘイルプリズム
プラズマ
ウィッシュ
タイトエナジー

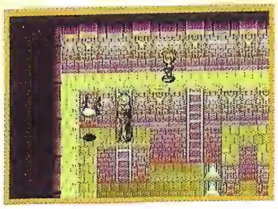
メアリィ　レンジャー

セットするジン

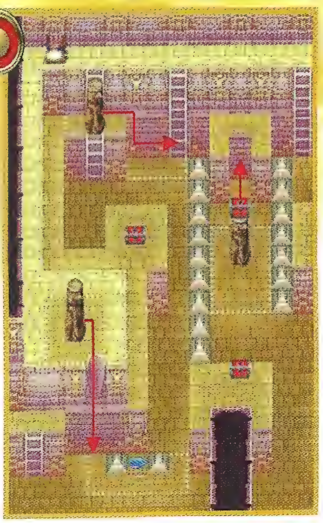
使えるエナジー
スラッシュ
ウインドスラッシュ
アクア
アクアフォール
レジスト
ヴァルカン
イラプトヴァルカン
タイトエナジー

地下6階

下の階へ行くだけだったらとても簡単なんだけど、宝箱を取ろうとすると難しい。右のマップの赤い矢印のように、柱を押していくのがまず第1歩。それから、ジンをゲットするにはストップが必要だ。

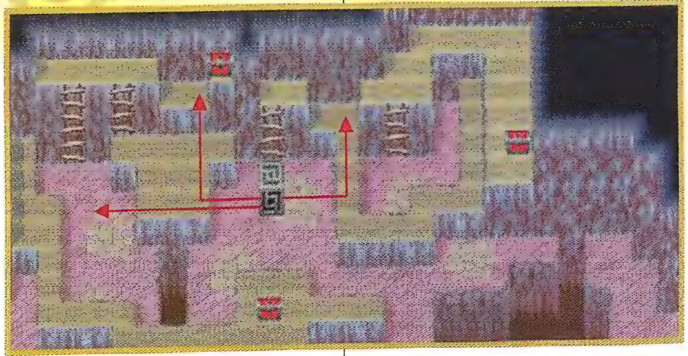


地のジン・バルブは、近寄ると逃げてしまう



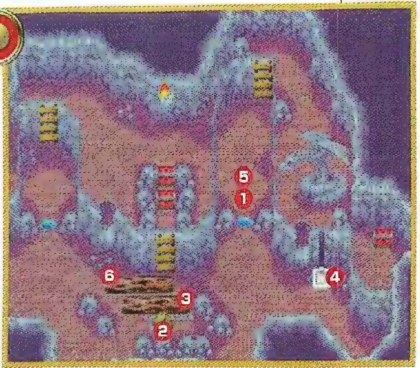
地下7階

マップの赤い矢印は宝箱を取るためにブロックを動かすルート（キャリーのエナジーが必要）。1つ取るごとに一旦部屋を出て初期状態にしなければいけないぞ。



地下8階

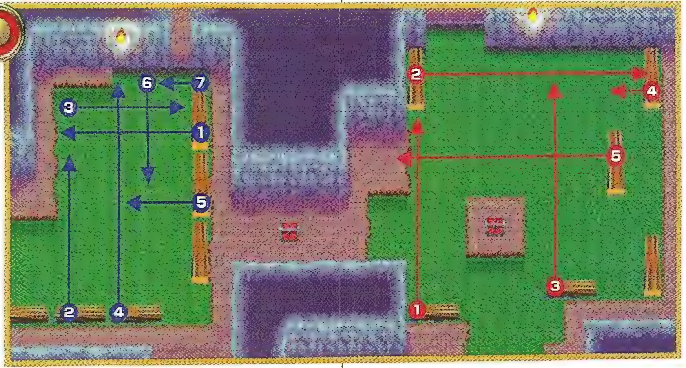
呪われた武器・防具を装備したときの呪いを無効化してくれる「だてんしのゆびわ」を取るには、右の順番の通りに操作しよう。ポイントは❶の水たまり。チルドのエナジーで凍らせると通り抜けできなくなるので、一度溶かさなくてはならないんだ。



❶水たまりの上からチルドのエナジーを使う
❷石を右の奥まで押す
❸丸太を下に押す
❹チルドのエナジーでパネルを上げ、左の氷柱を溶かす
❺水たまりの上からチルドのエナジーを使う
❻丸太を下に押す

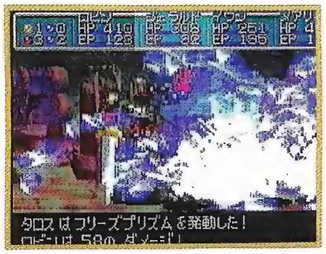
地下9階

下の階へ進むには、赤い矢印の順番で木に乗っていけばいいぞ。青い矢印は、強力な武器「ムラマサ」を取るために木を動かす順番だ。「ムラマサ」は呪われた武器なので、装備するときは必ず一緒に「だてんしのゆびわ」も装備しよう。さ、残るは地下10階だけだ！



地下10階

ここは今までのようなパズル的要素はまったくない。しかし、船の上にはめちゃくちゃ強い（ひょっとしたら最後のボスより以上!?）タロスとの戦闘が待っているんだ。もしもの時のために、念のため手前でセーブすることをオススメする。タロスは1ターンに2回攻撃してきたり、一撃で大量のHPを奪う攻撃をしてくるから、慎重に戦おう。



ジンを外して召喚を使うか、セットして防御を固めるか、すっごく悩ましい

その④ すべてのジンを使った贅沢セット

必要なジン ×7 ×7 ×7 ×7

全員が強力なクラスになれる組み合わせだ。ロビンとジェラルドのブラックナイトは、HPが1.8倍、攻撃力が1.6倍、素早さが1.5倍と、めちゃめちゃ攻撃に適した能力になるぞ。イワンとメアリィのけんじゃはEPが1.8倍、素早さが1.7倍に。全体回復のエナジーも使える最強のサポート役だ。

ロビン　ブラックナイト

使えるエナジー：
グロウ
マッドクロウ
デンジャラス
デンジャラクト
スパイア
スパイアクレイ
ウィーク
ハイウィーク
プラネットダイバー
スクリーム
リバイブ

ジェラルド　ブラックナイト

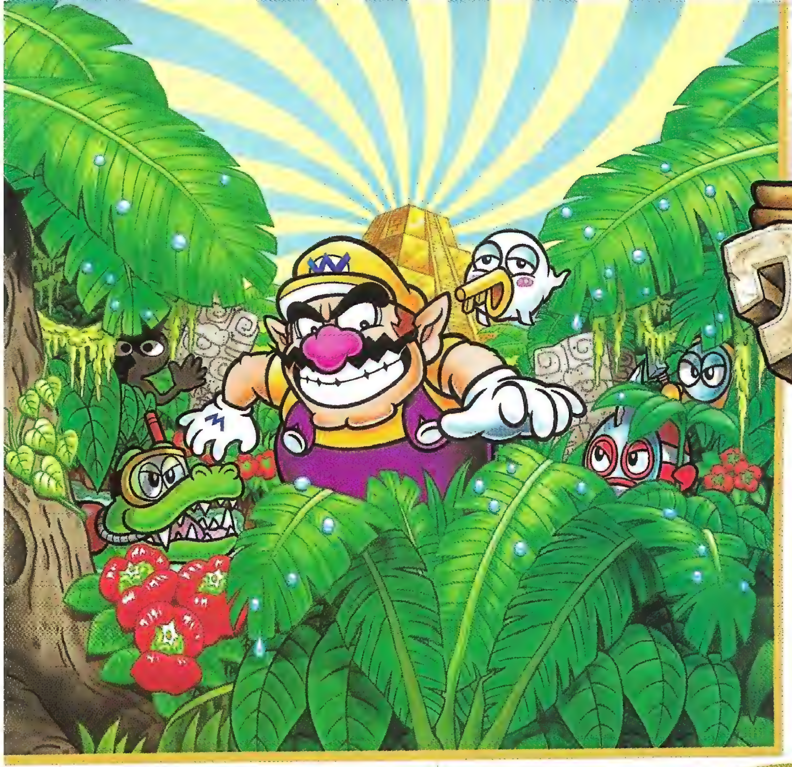
使えるエナジー：
グロウ
マッドクロウ
デンジャラス
デンジャラクト
スパイア
スパイアクレイ
ウィーク
ハイウィーク
プラネットダイバー
スクリーム
リバイブ

イワン　けんじゃ

使えるエナジー：
インパクト
ハイインパクト
プリズム
ヘイルプリズム
プラズマ
ウィッシュ
タイトエナジー

メアリィ　けんじゃ

使えるエナジー：
インパクト
ハイインパクト
プリズム
ヘイルプリズム
プラズマ
ウィッシュ
タイトエナジー



ワリオランドアドバンス
ヨーキのお宝

TM

【GBアドバンス】

タイトル	ワリオランドアドバンス ヨーキのお宝	価格	4800円
発売元	任天堂	ジャンル	アクション
発売日	発売中	プレイ人数	1人用

ワリオのリアクションが愉快な『ワリオランド』の最新作だ。今月は、難易度「ふつう」での、緑の通路と青の通路の攻略ガイドをお届けしよう。

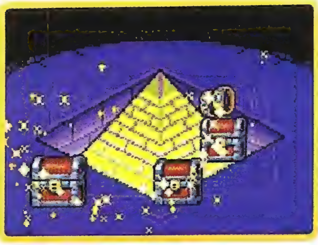
ピラミッド探索の基礎知識



ワリオがお宝求めてやってきた、黄金ピラミッドの内部には、全部で6つのエリアがある。ステージ内のどこかにある、ボス部屋の扉を開けるための「宝石のかけら」と、次のステージに行くための「カギのはし」を見つけることが、各ステージでの目的だ。カエルスイッチを踏むと、渦巻きゲートがオープンして制限時間のカウントダウンが始まるので、時間内にゴールに入ればステージクリアとなる。ワリオには体力が設定されていて、これがゼロになるとステージの最初からやりなおしになってしまう。でも、ワリオの数には制限がないので、ゲームオーバーはないぞ。頑張って黄金ピラミッドのお宝をいただこうぜ!



ピラミッドの内部。最初・緑・赤・黄・青・最後と、6つの通路に分かれているのだ



ボスを制限時間内に倒すと宝箱をゲットできる。素早く倒せば宝箱が3つ手に入るぞ

難易度は全部で3つ!

最初から選べる難易度として、「ふつう」と「むずかしい」の2つがあるけど、「むずかしい」で全ての宝箱をコンプリートすると、更に「げきむず」が選べるようになる。スイッチを踏んでからゴールまでの制限時間が非常に短いなど、ホントに激ムズだ!



難易度によってアイテムの位置が変わったり、制限時間が短くなったりするぞ

サウンドルームでカラオケ!?

通路内の各ステージには、1つずつ「時のCD」が隠されている。これをゲットすると、サウンドルームで音楽が聴けるようになるぞ。さらに、18ステージ全てで1万点以上獲得してクリアすると、「ヤシのきじま」で流れている曲のカラオケが楽しめるようになるのだ。



サウンドルームには実写版ワリオ(?)が登場する。それほど悪そうには見えないね

アイテムショップでお買い物

ボスの部屋の直前には、アイテムショップがある。ミニゲームで稼いだメダルと引き替えにアイテムを購入すると、ボスとの戦闘前にダメージを与えてくれるので、戦いを有利に進められる。基本的に 必要なメダルが多いアイテムの方が、より多くのダメージを与えられるぞ。



同じ10メダルのアイテムでも、ボスによってダメージを与えられる量が異なるのだ

3種類のミニゲームをプレイしてメダルをゲット！

ステージ内で稼いだコインを支払うことにより、「ミニゲーム屋さん」で、3種類あるミニゲームが1プレイ楽しめる。ミニゲームの得点に応じてメダルがもらえるので、高得点を目指そう。獲得したメダルは、アイテムショップの買い物代金として利用できる。強力なアイテムを購入れば、ボス戦がグッと楽になるので、より多くのメダルを獲得できるように頑張ろう。



ワリオホームラン

ピッチャーが投げるボールをタイミング良く打ち返すゲームで、三振するとゲームオーバーだ。ピッチャーの首の動きで球種を予測できる（球種は全7種類）。3点獲得するごとにメダルが1枚もらえる。



2ストライクの時にファウルを打ってもゲームオーバーにならない

ワリオホッパー

タイヤに乗ったワリオを、障害物にぶつからないよう、タイミング良くジャンプさせていくゲームだ。途中で移動スピードが速くなるので注意しよう。15ポイント獲得するごとにメダルが1枚もらえる。



障害物の大きさに応じて、踏み切るタイミングを変えよう

ワリオルーレット

少しの間だけ表示される顔を覚えて、その通りに目・鼻・口のパーツを揃えるゲームだ。狙いのパーツが正面に来たときにボタンを押すといいぞ。3点獲得するごとにメダルが1枚もらえる。

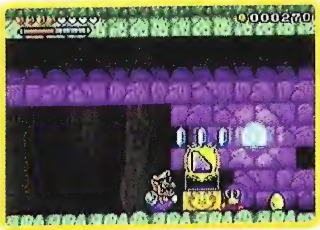


顔が表示される時間がだんだん短くなるので、記憶力が問われる



さいしょのつうろ はじまりのいせき

はじまりだけあって、複雑な仕掛けや隠し部屋などもなく、簡単にクリアできるステージだ。ジャンピングアタックや、スーパーヒップアタックなどのアクションが必要になるけど、ステージの壁面に操作方法が描かれているので参考に。このステージで基本アクションをマスターしておこう。宝石のかけらを4つ集めたあと、カギのはしを連れてカエルスイッチを踏み、ゲートに入ればクリアとなる。ちなみにこのステージには、「時のCD」は隠されていない。



宝石のかけらは宝箱の中に入っている。4つ集めて宝石を完成させるのだ



ハートが全回復するアイテムも、各ステージに1つ隠されているぞ



坂道で下を押すと転がる。重要なアクションなので覚えておこう



壁面の通りに操作していけば、クリアできるようになっている



上方向に物を投げると、真上ではなく、やや斜めに飛んでいく

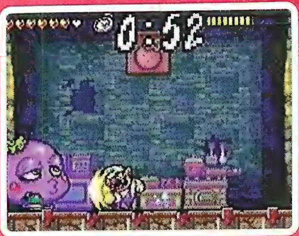


カエルスイッチを踏むと、渦巻きゲートが開いて脱出できるようになる



さいしょのボス ピンキー

ザコ敵を倒してから、ピンキーの正面にアタックを繰り返して、体力を削っていく。体力が残り少なくなるとピンキーが怒りだすので、ジャンプで飛び越えて背後に回り、アタックしよう。アイテムを購入しなくても簡単に倒せるだろう。



最初は何も攻撃を仕掛けてこないので、正面からアタックしよう



怒りはじめたら、ジャンプしてピンキーの背後に回ってアタックだ

※今回紹介しているのは、難易度「ふつう」の攻略ガイドです



みどりのつうろ

その1　ヤシのきじま

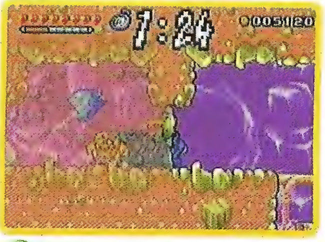
手強い敵も出現せず、特に難しいところもなく、宝石のかけらを全て集めてから、カギのはしを捕まえてスイッチを踏めばクリアできる。時のCDは、通常では見えない隠し部屋の中にあるので、取り忘れないように注意しよう。



カギのはしを連れてゴールしないと、次のステージに進めない



木で足場が組まれている地点の壁をすり抜ければCDがある



すり抜けられる壁がもう1ヶ所あり、ここにはダイヤがある

その2　おはなばたけ

ステージが上下方向にも伸びていて、構造が複雑になっている。ハッチに刺されてバルーンワリオにならないと取れないお宝もあるぞ。スイッチを踏んでから、カギのはしを捕まえ、最後に宝石のかけらの左上を取ってゴールだ。



スタート地点付近の上部に隙間があるので、ここから上に行こう



時のCDは、スタート地点からそのまま上に昇った先にあるぞ



スイッチを押さないと、カギのはしや左上の宝石を取れない

その3　なぞのちていこ

宝石のかけらは見つけやすいところにあるが、水中の移動距離が長くて敵の数も多いので、ワリオの体力には注意が必要だ。このステージは、まず宝石のかけらを4つ集めて完成させてからスイッチを踏み、最後にカギのはしを捕まえて脱出というパターンだ。時のCDは、スタート地点を出てすぐにある、堅い岩の奥に隠されている。スイッチを踏んでカエルブロックを出さないと、ダッシュアタックで岩を壊せないので、ゴール直前に取ることになるぞ。



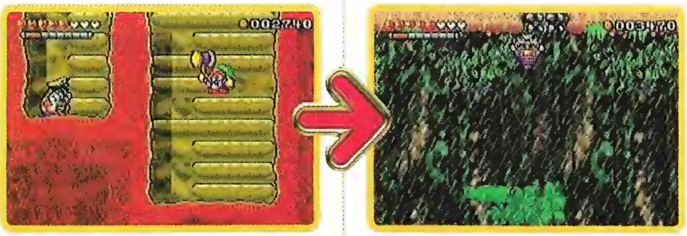
スイッチを踏んで水流を止めないと、カギのはしを捕まえられない



この岩の奥に時のCDが隠されている。ダッシュアタックで壊そう

その4　あめのジャングル

ステージ内が非常に広いのが特徴だ。似たようなマップが続いて迷いやすく、しかもブランコを飛び移りながら進む地点が多いので、スイッチを踏んだ後の時間切れや、ワリオの体力切れには注意しよう。宝石のかけら・カギのはしともに比較的見つけやすい場所にあり、ゴールの直前にカギのはしを捕まえることになる。ただ、時のCDを取るのは一苦労で、メンハンマーの攻撃を受けてボヨヨーンワリオになって岩を壊し、コウモリワリオで取りに行くという手順が必要になる。



ヒップアタックの振動で、メンハンマーを上へ誘導して叩かれよう

そのまま上にジャンプして岩を壊せば、その先に時のCDがある



みどりのボス フラワナ

まずダッシュアタックで鉢を壊そう。その後、フラワナが地面を歩き始めたら、中央寄りのハシゴに登って、頭めがけてヒップアタックだ。アイテムショップで「クロいドラゴン」を購入すると、フラワナに大ダメージを与えてくれて、すぐに倒せる。



鉢を壊すとフラワナが動き始める。よだれでゾンビワリオになる



葉っぱ攻撃をかいくぐりながら、ハシゴからヒップアタック！

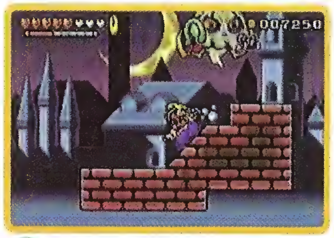
※今回紹介しているのは、難易度「ふつう」の攻略ガイドです



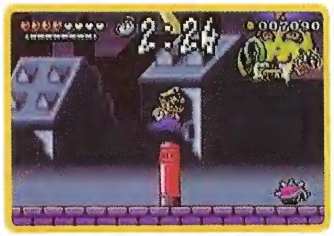
あおのつうら

その1 みかづきのゴーストタウン

幽霊のような敵ばかり出現するステージだ。部屋の数が多い構成になっているが、宝石のかけらやカギのはしは、見つけやすい位置にある。カギのはしを捕まえると、ステージの奥でフラフラしていた幽霊が、せっかく取ったカギのはしやコインを奪いに来る。特にカギのはしを奪われると、取り返すのにタイムを大きくロスしてしまうので、のんびりせずに、なるべく急いで渦巻きゲートを目指そう。時のCDは、堅いブロックの先にある、小さな坂を転がることでゲットできる。



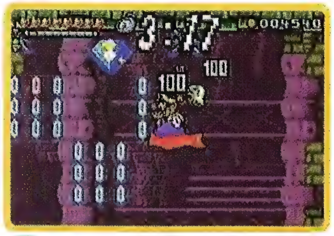
この小さい坂から転がったずっと先に、時のCDが隠されている



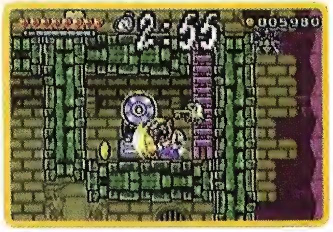
カギのはしを奪われても、触れることで取り戻せる

その2 アラビアンナイト

空飛ぶじゅうたんを使って移動する個所が多いステージだ。空飛ぶじゅうたんは、上に乗ってジャンプするとワリオが向いている方へと上昇し、そのまま乗っているとワリオが向いている方へと下降する。このじゅうたんの操作次第で、獲得できるコインの数が違ってくるぞ。時のCDは、脱出する直前に取ることになるが、じゅうたんを使わないと行けない位置にあるので注意しよう。スイッチを押してから、宝石のかけらの左上とCDを取り、ゲートに入って脱出だ。



じゅうたんから落ちると大幅にタイムをロスしてしまうぞ



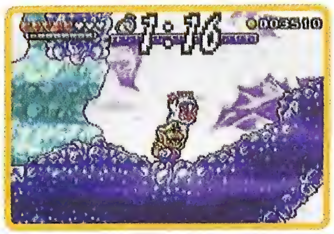
時のCDは、水のフロアをずっと左上へ行った先にある

その3 ほのおのどうくつ

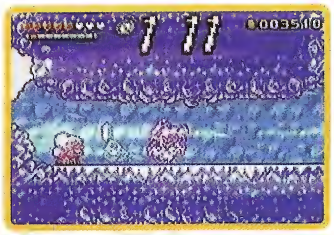
ほぼ一本道のステージなので、障害物や敵に注意して進めばクリアできる。また、ステージの途中で強制的にスイッチを踏むことになり、炎のどうくつだったのが、スイッチを踏んだ後は一転して氷のどうくつへと変わるのが特徴だ。



スイッチを踏んで氷のどうくつになると、滑って操作しにくくなる



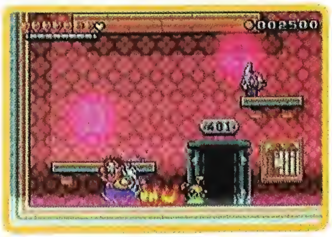
雪男を捕まえ、氷の息を食らってフリーズワリオになろう



フリーズワリオで狭い道を通り、雪男を倒せばその先にCDが

その4 ホラーマンション

4階建てのマンションになっているステージ。各フロアともあまり特徴がなく、フロアのつながりが分かりにくいので迷いやすい。宝石のかけらは、4つとも特に探さずに集められるが、カギのはしは、アッチッチーワリオになってブロックを壊さないと取れない。部屋番号401でカギのはしを捕まえた後、404にあるスイッチを踏み、最後に103の中に隠されている時のCDをゲットしてゴールだ。スイッチとゴールの場所が離れているので、時間切れにも気を付けよう。



この位置で燃やされてジャンプすると、カギのはしが取れる

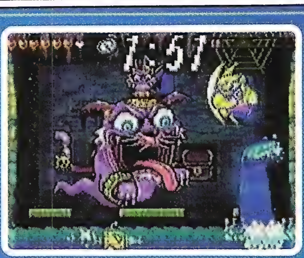


時のCDは、ゾンビワリオになって床をすり抜けて取ろう

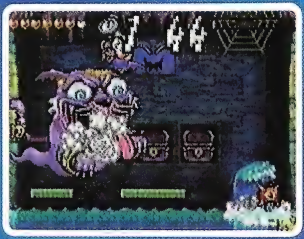


あおのボス キャバット

波に乗って、キャバットの頭のコウモリにジャンピングアタックで攻撃する。ダメージを与えると弾を放ってくるのでうまく避けよう。何回かダメージを与えると、コウモリが消えてハゲ頭が出現するので、今度はそこにヒップアタックだ。



アイテムショップで「クロいイヌ」を購入すると効率良く倒せる



波が高い時にジャンプすると、ダメージを与えやすいぞ

※今回紹介しているのは、難易度「ふつう」の攻略ガイドです



【ゲームボーイカラー】	
タイトル	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城
発売元	チュンソフト
発売日	発売中
価格	4500円
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応

※GBアドバンスでも遊べます

遊ぶたびにダンジョンマップが変化する『不思議のダンジョン』シリーズ最新作。先月号で紹介した「ジャハンナムの扉」でエンディングを迎えるけど、まだまだ続きがあるのだ!

エンディング後のダンジョンを大公開!

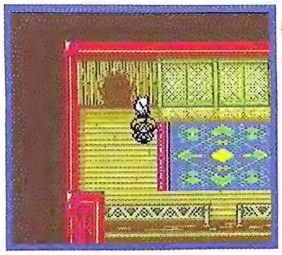
『風来のシレン』シリーズは、エンディング後が本番…。誰が言ったか知らないが、確かにそんな気がするぐらいエンディング後のスペシャルダンジョンが充実している。先月号で紹介した「鍛冶屋のかまど」以外の3ダンジョンを紹介しよう。



ひとつめのダンジョンはこちら「トンファンの穴」



シレンがワナを仕掛けられるという「天下一ワナ道会」



いきなり強烈なモンスターが登場する「壺の洞窟」

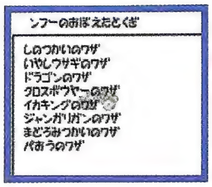
●トンファンの穴

「ジャハンナムの扉」をクリアしてエンディングを迎えると行けるようになる「トンファンの穴」。新しい仲間のンフーに、モンスターの肉を食べさせて技をコピーさせたり、シレンがモンスターの肉を食べて、モンスターに変身できるダンジョンだ。アイテムの持ち込みはできず、ゴールは20F。ンフーに何の技を覚えさせるかが決め手だぞ。





ブフーの包丁で倒したモンスターは、こんな風に肉になる



ンフーに肉を食べさせると、そのモンスターの能力をコピー



シレンが肉を食べるとモンスターに変身する。しのつかいなら2回連続攻撃可能



浮遊系のモンスターに変身すれば、攻撃を受けにくい場所で体力回復ができる



ンフーに有効な技を覚えさせよう。ドラゴンの技なら、こんな風に炎を吐くぞ



シレンの体力を回復してくれる、いやしうさぎの技。ここでは必須か!?

◎オススメモンスターの肉リスト◎

▼モンスター	▼シレンが食べた時の効果(特技)	▼ンフーが食べたときの効果	▼オススメ
●いやしウサギ	自分のHPを回復できる	シレンのHPを10回復できる	両方
●きめんむしゃ	倒されても「ぼうれいむしゃ」になる	通常攻撃のみ	シレン
●しのつかい	2回連続攻撃ができる	2回連続攻撃ができる	両方
●壺つりジジイ	モンスターを倒すと一定確率で壺を入手	モンスターを倒すと一定確率で壺を入手	両方
●ドラゴン	直線上にいる相手に炎を吐く	直線上にいる相手に炎を吐く	両方
●クロスボウヤー	鉄の矢を撃てる	鉄の矢を撃てる	両方
●まどろみつかい	目の前にいるモンスターを眠らせる	目の前にいるモンスターを眠らせる	両方

天下一ワナ道会

このダンジョンでは、シレンが落ちているワナを拾って、好きな場所に仕掛けることができる。さらに、仕掛けたワナを「かいぞう」することもできるんだ。回復アイテムが、回復の壺しかでないので、なるべくモンスターからのダメージを受けないように、うまくワナを仕掛けながら進んでいこう。ただし、パコレプキンやざぜんどうしなどの浮遊系のモンスターは、ワナにかからないので注意が必要だぞ。



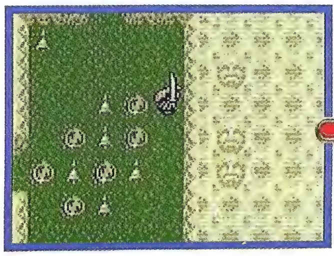


ワナがモンスターに与える効果は様々。いろいろと試して効果を把握しよう



見た目に楽しい「まるたのワナ」。モンスターをワナにかけながら進んでいくんだ

ワナ道で苦労しているキミに、必殺のテクニックを伝授しよう。下の写真のように、「しょうかんのワナ」と「かいてんばん」を連続して仕掛け、モンスター同士で戦わせよう。モンスターがレベルアップしたら、「地雷」で倒す! すると一気に大量の経験値が入るぞ。



オススメは3F～5F。このように、しょうかんのワナとかいてんばんを設置する



かいてんばんで混乱したモンスターが、同士討ちをしてくれるぞ



モンスターが他のモンスターを倒してレベルUP。地雷を設置して安全な場所へ



レベルアップしたモンスターを倒せば、一気にシレンのレベルが上がるのだ!!

壺の洞窟

天下一ワナ道会をクリアすると出現するのが「壺の洞窟」。モンスターを倒してもシレンはレベルアップしない、という恐怖のダンジョンだ。モンスターを壺のなかに閉じこめてしまうという「とじこめの壺」や、ダンジョン内で手に入る杖などを上手く使って切り抜けよう。このダンジョンのゴールは6Fと短い。モンスターの配置や、ダンジョンの形など、運にも大きく左右されるダンジョンなので、何度も繰り返しトライしていれば、きっとゴールにたどりつけるはずだ。





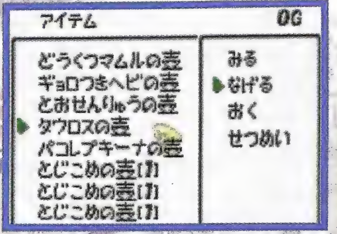


ダンジョンに入った段階で「とじこめの壺」を3つ持っている



「とじこめの壺」を無駄遣いしないように、使いどころを考えながら進もう

ゴールの6Fまでに登場するモンスターは、タウロス、とおせんりゅう、パコレプキーナ、じんめんいわ、マスターチキン、どうくつマムル、ギョロつきヘビ、ダギャンの8種類。特に、壁をすり抜けるパコレプキーナは、壁の中にいる時にはとじこめの壺が使えないので要注意。



モンスターを捕まえた「とじこめの壺」。モンスター入りの壺は高く売れるのだ



壺を割ると、中に入っていたモンスターはめつぶし状態になっているぞ

スーパーロボット大戦A

【GBアドバンス】

タイトル	スーパーロボット大戦A
発売元	バンプレスト
発売日	9月21日より発売中
価格	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

ついに『スパロボA』が発売されました。スパロボ好きのみんなは、もうプレイしているかな？ 今月もストーリーを紹介するぞ。

今月も「リアルロボット編」と「スーパーロボット編」に分けて紹介していくぞ!!

リアルロボット編

ガンダム系のパイロットと早く合流ができるリアルロボット編。今回も新しいガンダムが登場して、仲間になってくれるのだ。ガンダム好きならリアルロボット編をおすすめするぞ。

第3話 二人だけの戦争（男主人公）

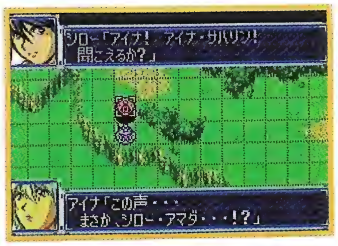
シナリオが始まるといきなり、画面情報にアプサラスIIとそれを追うガンダムEz-8が登場する。さらに『スパロボA』では初登場のモビルスーツ部隊も展開。ガンダムファンにはたまらないストーリー展開になっていくんだ。黒い三連星とランバ・ラルはぜひ、アムロで。



ついにシャアの名前が。彼は一体、どこにいるのだろうか？

異端の戦士（女主人公）

アプサラスIIがマップからいなくなってからが本番スタート。シローを仲間に加え、ジオン残党軍との戦いが始まるぞ。黒い三連星のドムIIとランバ・ラルのグフカスタムは手強いので、サポートアタックをうまく使いながら、一気に倒してしまうようにしよう。



この後、シローは、アイナに、また会うことができるのだろうか？

登場ユニット

●味方	●敵
主人公	ザクII×10
ガンダム（アムロ）	ドムII（ガイア）
アーガマ（ブライト）	ドムII（オルテガ）
トーラス（ノイン）	ドムII（マッシュ）
メタス（ファ）	グフカスタム（ランバラル）
ドラグナー1型（ケーン）	グフカスタム（ノリス）
ドラグナー2型（タップ）	アプサラスII（アイナ）
ドラグナー3型（ライト）	
ガンダムEz-8（シロー）	

ストーリー考察

ザクやグフなど、ガンダムファンになじみ深いモビルスーツが登場するマップだ。シローが単独でマップの上の方にいるので、早めに合流してユニットを固めよう。ここで登場するシローやアイナはOVAの『機動戦士ガンダム第08MS小隊』という作品に登場したキャラクター。時代的にはアムロなどが活躍した1年戦争と同じ時期で、1年戦争を別角度からとらえた作品。陸戦型ガンダムやジムなど魅力的なモビルスーツも多数登場していたので、『スパロボA』でも登場してもらいたい…。

第4話 「男らしく」でいこう（男主人公）

ネルガル重工で、巨大戦艦を造っているという情報をキャッチしたロンド・ベルは日本は九州へと向かう。そこで登場するのは火星へ行くことを目的とした戦艦ナデシコ。果たして、このナデシコは味方になってくれるのか？ それとも敵となってしまうのか？



リリーナもこのマップで初登場。事務次官という設定で登場するぞ

機動戦艦ナデシコ（女主人公）

いきなり登場して、いきなりハイテンションのナデシコ艦長、ミスマル・ユリカ。成りゆきでエステバリスのパイロットになってしまった幼なじみのテンカワ・アキトは、ここでは操作できないノンプレイヤーキャラとしてマップに登場するのだ。



ネルガル重工の基地付近に集まるロンド・ベルの一行の前に…

登場ユニット

●味方	●味方	●敵	●?
ガンダム（アムロ）	マジンガーZ（甲児）	ドラウ（ギガノス兵）×6	エステバリス（アキト）
アーガマ（ブライト）	ダイアナンA（さやか）	ゲバイ（ギガノス兵）×2	
トーラス（ノイン）	ボスボロット（ボス）	ファルゲン（マイヨ）	
メタス（ファ）	テキサスマック（ジャック&メリー）	メカ角面鬼（AI）	
ドラグナー1型（ケーン）	ダイモス（一矢）	メカ白骨鬼（白骨鬼）	
ドラグナー2型（タップ）	ガルバーFXII（京四郎&ナナ）	ドカイダー（AI）×2	
ドラグナー3型（ライト）		要塞デモニカ（暗黒大将軍）	
ガンダムEz-8（シロー）		マグマ獣ダークロン（ワルキメデス）	
ゲッターロボ（リョウ、ハヤト、ムサシ）			

ストーリー考察

ついに、機動戦艦ナデシコが初登場するマップだ。とは言っても、ここではナデシコ、エステバリス共に操作はできない。また、ロンド・ベルに対してもあんまり協力的ではなく、今後のストーリー展開が複雑になりそうな予感だ。マップ終了間際に登場するナデシコのマップ兵器は見るからに強力なので、早く仲間になってくれれば…と思ってしまったりもした。というか、本当に仲間になってくれるのかどうかも今のところは何とも言えないのだ…。複雑な気持ちのまま次のマップに行こう。

◎ナデシコとネルガル重工の展開は、今後どーなっていくのか

とりあえず、今回のマップでは顔見せで終わってしまうナデシコだが、『スパロボA』の物語としては、非常に重要な役割を担ってそうな気がする。果たしてどんな形で合流してくれるのか？



魅力的なキャラも多いクルー達

原作ではエステバリスと呼ばれる人型兵器はいくつかのバージョンがあった。今回の物語でも、そのバリエーションやパイロット達が登場するのかどうかが、楽しみなところだ。



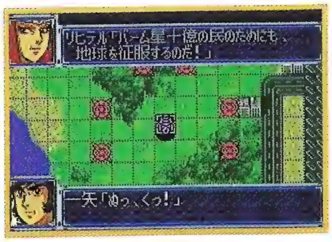
今回はこのエステバリスだけだ

スーパーロボット編

マジンガーZやゲッターロボが大好きな、ちょっと大人のお友達は、迷わずスーパーロボット編を選ぼう。今回のシナリオでは、ダイモスが登場してくれるぞ。

第3話 おまえの空手をみせてやれ（男主人公）

マップスタート直後は、戦闘ロボ・ズバンザーに囲まれたダイモスが登場する。この位置では、ちょっと不利なので、下の方にあるダイモビックに移動して戦うほうがいいだろう。ダイモスは近距離でも中距離でも威力を発揮するユニットなので、積極的に使おう。



一矢のライバルとなる、バーム星人のリヒテルが早くも登場するのだ

登場ユニット

●味方	●敵
主人公	戦闘ロボ・ズバンサー（AI）×8
ゲッターロボ（リョウ、ハヤト、ムサシ）	戦闘ロボ・ダリ（AI）×2
マジンガーZ（甲児）	戦闘ロボ・ダリ（バルバス）
ダイアナンA（さやか）	戦闘ロボ・ダリ（ライガ）
ボスボロット（ボス）	ガレンロール（リヒテル）
テキサスマック（ジャック＆メリー）	
ダイモス（一矢）	
ガルバーFXII（京四郎＆ナナ）	

闘将ダイモス（女主人公）

ダイモスの登場とともに、スパロボファンなら、お約束の、あのいや～な上官も登場する。そう、三輪長官だ。このおっさんのセリフにはいちいち、怒らずに（笑）。シナリオはこの後、ロンド・ベル隊が合流する。一気に敵を倒していこう。



出ました、三輪長官。なんというか、すごい迫力のあるおっさんなのだ

ストーリー考察

マジンガー、ゲッターに続いて登場したスーパーロボットは、ダイモス。今回は、コン・バトラーV、ボルテスVとダイモスがそろって登場する初の『スパロボ』なので、ファンには感動ものだろう。また、ダイモスの良きパートナー、ガルバーFXIIには、今回は京四郎とナナの2人が搭乗しており、精神コマンドも2人分使えるというお得ユニットになっているのだ。サポートに徹底して使えば、そこそこ活躍できるユニットになるはずだ。ダイモス使用時には神谷明氏の声を思い浮かべて共に叫ぼう。

第4話 「男らしく」でいこう（男主人公）

基本的にリアルロボット編と同じストーリー展開になっているシナリオ。途中で合流するロボット達がリアルロボット編とは異なるぞ。ここでは、今までの味方、敵ユニットがわんさか登場するので、各ユニットたちを思いっきり活躍させてあげてほしいぞ。



バーム星人リヒテルの妹が記憶喪失となって一矢に救出されるのだ

登場ユニット

●味方		●敵	●？
ガンダム（アムロ）	マジンガーZ（甲児）	ドラウ（ギガノス兵）×6	エステバリス（アキト）
アーガマ（ブライト）	ダイアナンA（さやか）	ゲバイ（ギガノス兵）×2	
トーラス（ノイン）	ボスボロット（ボス）	ファルゲン（マイヨ）	
メタス（ファ）	テキサスマック（ジャック＆メリー）	メカ角面鬼（AI）	
ドラグナー1型（ケーン）	ダイモス（一矢）	メカ白骨鬼（白骨鬼）	
ドラグナー2型（タップ）	ガルバーFXII（京四郎＆ナナ）	ドカイダー（AI）×2	
ドラグナー3型（ライト）		要塞デモニカ（暗黒大将軍）	
ガンダムEz-8（シロー）		マグマ獣ダークロン（ワルキメデス）	
ゲッターロボ（リョウ、ハヤト、ムサシ）			

機動戦艦ナデシコ（女主人公）

マップ終了間際に登場するナデシコ。エステバリス同様、ユニットは黄色い色で塗られている。これは敵でも味方でもないということだ。できれば強力な武器を持つ、ナデシコとは戦いたくないんだけど、今後の展開によっては戦うこともあるんだろうか？



ナデシコが登場。この後、強力なマップ兵器を放つのだ

ストーリー考察

原作同様、バーム星人リヒテルの妹エリカは、戦いのさなか、記憶喪失となってしまい、地球人の一矢に救出される。そして運命に導かれるように恋に落ちていくのだ。いわば、ダイモス版ロミオとジュリエットともいうべき物語は、この『スパロボA』でも展開されていくようだ。ちなみに記憶喪失のエリカを捕まえて、自分と同じだとほっとしている、オリジナル主人公アクセルのセリフがちょっと笑える。今後の一矢とエリカの物語の展開に注目しながら、ゲームを進めて欲しい。

第1話から第2話に登場するユニット&パイロットデータを公開するぞ!!

ここでは、第2話までに登場したユニットのデータを紹介するぞ。

味方ユニットデータ

まずは味方ユニットの紹介だ。ここに表記している数値はすべて初期段階の数値だ。

ユニット名	登場作品	HP	EN	移動タイプ	移動力	運動性	装甲値	限界値	空	陸	海	宇	剣	盾	特殊技能	BGM
ガンダム	機動戦士ガンダム	3000	80	陸	5	85	1000	260	−	A	C	A	あり	あり	合体	哀・戦士
メタス	機動戦士Ζガンダム	3000	100	陸	5	85	1000	300	−	A	C	A	あり	なし	変形・修理	水の星に愛をこめて
メタスMA	機動戦士Ζガンダム	3000	100	空	7	90	800	310	A	−	−	A	なし	なし	変形・修理	水の星に愛をこめて
アーガマ	機動戦士Ζガンダム	8000	270	空	5	50	1000	210	A	−	−	A	なし	なし	搭載・EWAC(小)	水の星に愛をこめて
トーラス	新機動戦記ガンダムW	4200	150	陸	5	100	1000	320	−	A	C	A	あり	なし	変形	LAST IMPRESSION
トーラスMA	新機動戦記ガンダムW	4200	150	空	7	105	800	330	A	−	−	A	なし	なし	変形	LAST IMPRESSION
マジンガーZ	マジンガーZ	4500	150	空陸	5	60	1600	190	A	A	B	A	なし	なし	なし	マジンガーZ
グレートマジンガー	グレートマジンガー	4900	160	空陸	6	65	1700	200	A	A	B	A	あり	なし	なし	おれはグレートマジンガー
ダイアナンA	マジンガーZ	3800	130	陸	5	50	1200	190	−	A	B	B	なし	なし	修理	マジンガーZ
ビューナスA	グレートマジンガー	4300	150	空陸	5	55	1300	190	A	A	B	B	なし	なし	修理	おれはグレートマジンガー
ボスボロット	マジンガーZ	3700	100	陸	4	50	900	200	−	A	C	C	なし	なし	補給	マジンガーZ
ゲッター1	ゲッターロボ	4000	130	空陸	6	65	1300	230	A	B	D	A	なし	なし	変形・オープンゲット	ゲッターロボ
ゲッター2	ゲッターロボ	4000	130	陸地	8	85	1200	240	−	A	D	A	なし	なし	変形・ゲッタービジョン・オープンゲット	ゲッターロボ
ゲッター3	ゲッターロボ	4000	130	水陸	5	60	1400	220	−	A	A	B	なし	なし	変形・オープンゲット	ゲッターロボ
テキサスマック	ゲッターロボ	4000	130	空陸	6	70	1300	240	A	A	A	A	あり	あり	ビームコート	ゲッターロボ
ドラグナー1キャバリアー	機甲戦記ドラグナー	3700	150	宇	7	90	1200	300	−	−	−	A	あり	あり	ジャマー・EWAC(大)・分離	夢色チェイサー
ドラグナー1型	機甲戦記ドラグナー	3500	140	陸	6	100	1000	320	−	A	C	A	なし	なし	なし	夢色チェイサー
ドラグナー2型	機甲戦記ドラグナー	3800	150	陸	5	90	1200	300	−	A	C	A	なし	なし	なし	夢色チェイサー
ドラグナー3型	機甲戦記ドラグナー	3400	130	陸	5	95	900	310	−	A	C	A	あり	あり	ジャマー・EWAC(大)	夢色チェイサー
ソウルゲイン	スパロボAオリジナル	5000	170	空陸	6	65	1600	300	A	A	B	A	なし	なし	HP回復(大)	パイロットBGM
ヴァイサーガ	スパロボAオリジナル	4100	150	空陸	7	85	1400	300	A	A	B	A	あり	あり	分身	パイロットBGM
アンジュルグ	スパロボAオリジナル	4800	160	空陸	6	75	1500	350	A	A	B	A	あり	なし	分身・ビームコート	パイロットBGM
アシュセイバー	スパロボAオリジナル	3800	150	陸	8	120	1200	400	−	A	A	A	あり	なし	ジャマー・ビームコート	パイロットBGM
ラーズアングリフ	スパロボAオリジナル	4600	180	陸	6	85	1400	400	−	A	A	A	あり	あり	ジャマー・ビームコート	パイロットBGM

敵ユニットデータ

敵ユニットの紹介だ。敵によっては倒す前に逃げてしまうユニットもいるのだ。

ユニット名	登場作品	HP	EN	移動タイプ	移動力	運動性	装甲値	限界値	空	陸	海	宇	剣	盾	特殊技能	BGM
ファルゲン	機甲戦記ドラグナー	4200	210	空陸	7	110	1400	350	A	A	C	A	あり	なし	なし	夢色チェイサー
ゲルフ	機甲戦記ドラグナー	3800	160	空陸	6	100	1300	310	A	A	C	A	あり	なし	なし	夢色チェイサー
ドラウ	機甲戦記ドラグナー	3800	120	陸	5	85	800	250	−	A	C	A	なし	なし	なし	夢色チェイサー
ゲバイ	機甲戦記ドラグナー	4200	130	空陸	5	90	1000	280	A	A	C	A	なし	なし	なし	夢色チェイサー
要塞デモニカ	グレートマジンガー	14000	230	空海	6	60	1300	300	A	−	A	−	なし	なし	EWAC(小)	おれはグレートマジンガー
メカ白骨鬼	ゲッターロボG	6200	120	陸	7	70	1200	280	−	A	C	−	なし	なし	なし	ゲッターロボ
メカ角面鬼	ゲッターロボG	5600	130	空陸	6	65	900	260	A	A	C	−	なし	なし	分身	ゲッターロボ
メカ要塞鬼	ゲッターロボG	12000	150	空	6	70	1300	230	A	−	−	−	なし	なし	EWAC(小)	ゲッターロボ
メカ胡蝶鬼	ゲッターロボG	4800	180	空陸	6	95	1400	240	A	B	D	A	なし	なし	なし	ゲッターロボ
メカ鉄甲鬼	ゲッターロボG	5000	160	空陸	6	90	1500	250	A	A	A	A	なし	なし	なし	ゲッターロボ
マグマ獣グレートII	超電磁ロボ コン・バトラーV	24000	300	空陸	5	100	2200	300	A	A	C	A	なし	なし	なし	コン・バトラーVのテーマ
戦闘獣ドカイダー	グレートマジンガー	5000	190	陸	5	50	1200	250	−	A	B	−	なし	なし	なし	おれはグレートマジンガー
戦闘獣ギラン	グレートマジンガー	4500	170	空陸	5	60	1000	240	A	A	B	−	あり	なし	なし	おれはグレートマジンガー

データの味方:「空」「陸」「海」「宇」とは地形適正のこと。Aが適正がよく、Cは適正がよくないということ。「剣」「盾」はそのユニットが持っているがどうか。あれば「シールド防御」「切り払い」などが使える場合がある。

味方パイロットデータ

続いてはパイロットデータです。これもデータは初期のデータで、レベルがあがれば変動していくぞ。

名前	登場作品	性格	格闘	射撃	回避	命中	反応	技量	空	陸	海	宇	特技
アムロ・レイ	機動戦士ガンダム逆襲のシャア	普通	113	137	130	117	99	126	A	A	A	A	NT
ブライト・ノア	機動戦士ガンダム逆襲のシャア	普通	90	125	118	110	86	100	A	A	C	A	なし
ルクレツィア・ノイン	新機動戦記ガンダムW EW	普通	102	127	118	108	94	120	A	A	A	A	切り払い
ファ・ユイリィ	機動戦士Zガンダム	弱気	80	117	105	96	84	82	A	A	B	A	NT・切り払い
兜甲児	マジンガーZ	強気	128	113	95	95	93	107	A	A	B	B	底力・切り払い
弓さやか	マジンガーZ	普通	115	103	90	90	85	82	B	A	B	B	底力
ボス	マジンガーZ	強気	125	80	82	81	78	70	C	A	C	C	底力
剣鉄也	グレートマジンガー	普通	129	118	96	98	85	110	A	A	A	B	底力・切り払い
炎ジュン	グレートマジンガー	強気	119	114	94	93	85	95	A	A	B	B	底力
流竜馬	ゲッターロボ	超強気	131	105	90	96	95	108	A	B	D	A	底力
神隼人	ゲッターロボ	超強気	127	128	100	98	98	110	D	A	D	A	カウンター
巴武蔵	ゲッターロボ	超強気	129	104	83	92	94	102	D	A	A	B	底力
ジャック・キング	ゲッターロボ	普通	126	127	94	95	85	90	A	A	A	B	底力・切り払い
ケーン・ワカバ	機甲戦記ドラグナー	強気	128	126	121	112	95	103	A	A	C	A	底力・切り払い
タップ・オセアノ	機甲戦記ドラグナー	普通	105	123	115	110	94	98	A	A	C	A	底力・切り払い
ライト・ニューマン	機甲戦記ドラグナー	普通	100	120	120	115	93	97	A	A	C	A	なし
セイラ・マス	機動戦士ガンダムZZ	強気	90	119	118	119	94	103	A	A	B	A	NT
アクセル・アルマー	スパロボAオリジナル	強気	128	127	121	117	98	100	A	A	A	A	NT・底力・切り払い・カウンター
ラミア・ラヴレス	スパロボAオリジナル	強気	127	128	121	117	98	100	A	A	A	A	強化・底力・切り払い・カウンター

敵パイロットデータ

敵パイロットデータです。特に敵の特殊技能には注意しておこう。

名前	登場作品	性格	格闘	射撃	回避	命中	反応	技量	空	陸	海	宇	特技
マイヨ・プラート	機甲戦記ドラグナー	強気	126	132	129	119	96	122	A	A	C	A	底力・切り払い・カウンター
ウェルナー・フリッツ	機甲戦記ドラグナー	強気	115	122	120	115	95	100	A	A	C	A	なし
カール・ゲイナー	機甲戦記ドラグナー	強気	115	122	120	115	95	100	A	A	C	A	なし
ダン・クリューガー	機甲戦記ドラグナー	強気	115	122	120	115	95	100	A	A	C	A	なし
鉄甲鬼	ゲッターロボG	強気	130	127	98	98	87	101	A	A	A	B	底力
胡蝶鬼	ゲッターロボG	強気	125	114	97	95	95	100	A	A	A	B	なし
白骨鬼	ゲッターロボG	強気	115	122	97	96	90	90	A	A	B	B	底力
ヒドラー元帥	ゲッターロボG	強気	113	125	98	94	85	88	A	A	B	B	なし
暗黒大将軍	グレートマジンガー	強気	130	122	98	97	94	94	A	A	B	B	底力・切り払い
AI	スパロボAオリジナル	強気	105	100	90	100	80	95	A	A	B	A	なし
ギガノス兵	機甲戦記ドラグナー	強気	100	105	95	100	85	100	A	A	B	A	なし

◎敵の特殊技能に注意

敵が「切り払い」や「底力」などの特殊技能を持っている場合は注意が必要だ。攻撃命中率が100%と出た場合でも「切り払い」によってはじかれる場合もあり、反撃で撃墜される場合もあるからだ。特殊技能に注意して、「切り払い」などができない武器で倒そう。

◎特殊技能リスト

- **NT**　ガンダム系パイロットの持つ能力。レベルがあがると命中率と回避率の補正値がアップする。
- **底力**　スーパーロボット系のパイロットが多く持つ能力。HPが減少すると発動し、命中率などがあがる。
- **切り払い**　敵からの攻撃が剣や実弾によるものであった場合、その攻撃を剣などで切り払い、ダメージ0にする技能。
- **強化**　人工的に造られたニュータイプ。NTとほとんど同じ能力を持つも、NTにはやや及ばない。
- **カウンター**　敵からの攻撃にも関わらず、こちらが先制して攻撃を行える能力。『スパロボA』オリジナル能力だ。

左ページのユニットデータの特殊技能欄にある「EWAC」とは周囲９マスにいるユニットへの命中率及び回避率を１５％UPさせる能力だ。但し、ドラグナー３のみ、３０％UPとなるぞ。

第1話から第4話までのフローチャートをおさらいしておこう

それでは第1話から4話までのストーリーの流れを確認しておこう。自分がどのルートを通ったのかチェックしよう。

◆シナリオフローチャート　リアルロボット編◆

第1話「異邦人」(男)「スパイ」(女)

味方増援	3ターン目　アムロ・ブライト・ノイン
敵増援	3ターン目

アムロたちの増援が来れば怖い物なし。それまでは慎重に行動しておこう。

↓

第2話「妹たちの戦い」(男)「ギガノス包囲網」(女)

味方増援	3ターン目　アムロ・ブライト・ノイン
敵増援	2ターン目

敵に囲まれるので、突破点を見つけて、アムロ達の合流を待とう。

↓

第3話「二人だけの戦争」(男)「異端の戦士」(女)

ガンダムEz-8が単独にならないように合流させよう。

↓

第4話「『男らしく』でいこう」(男)「機動戦艦ナデシコ」(女)

エステバリスは気にせず、敵の殲滅を心がけよう。

↓

◆シナリオフローチャート　スーパーロボット編◆

第1話「墜ちてきた男」(男)

味方増援	2ターン目 甲児 5ターン目 鉄也・ジュン

グレート登場までに敵を蹴散らせるか？

↓

第2話「不協和音」(男)

味方増援	3ターン目 ジャック&メリー・ゲッターチーム

グレートが先行するので、戻して合流させるようにしよう。

第1話「アンダーカバー」(女)

味方増援	なし
敵増援	なし

ゲッターと2体での行動になるぞ。

↓

第2話「チームワーク」(女)

味方増援	3ターン目 甲児・鉄也・ジュン・さやか・ボス

甲児たちの増援が来るまでは基地から動かないようにしよう。

↓

第3話「おまえの空手を見せてやれ」(男)「闘将ダイモス」(女)

ダイモスのレベルをあげたいところだ。ザコはダイモスに全て任せよう。

↓

第4話「『男らしく』でいこう」(男)「機動戦艦ナデシコ」(女)

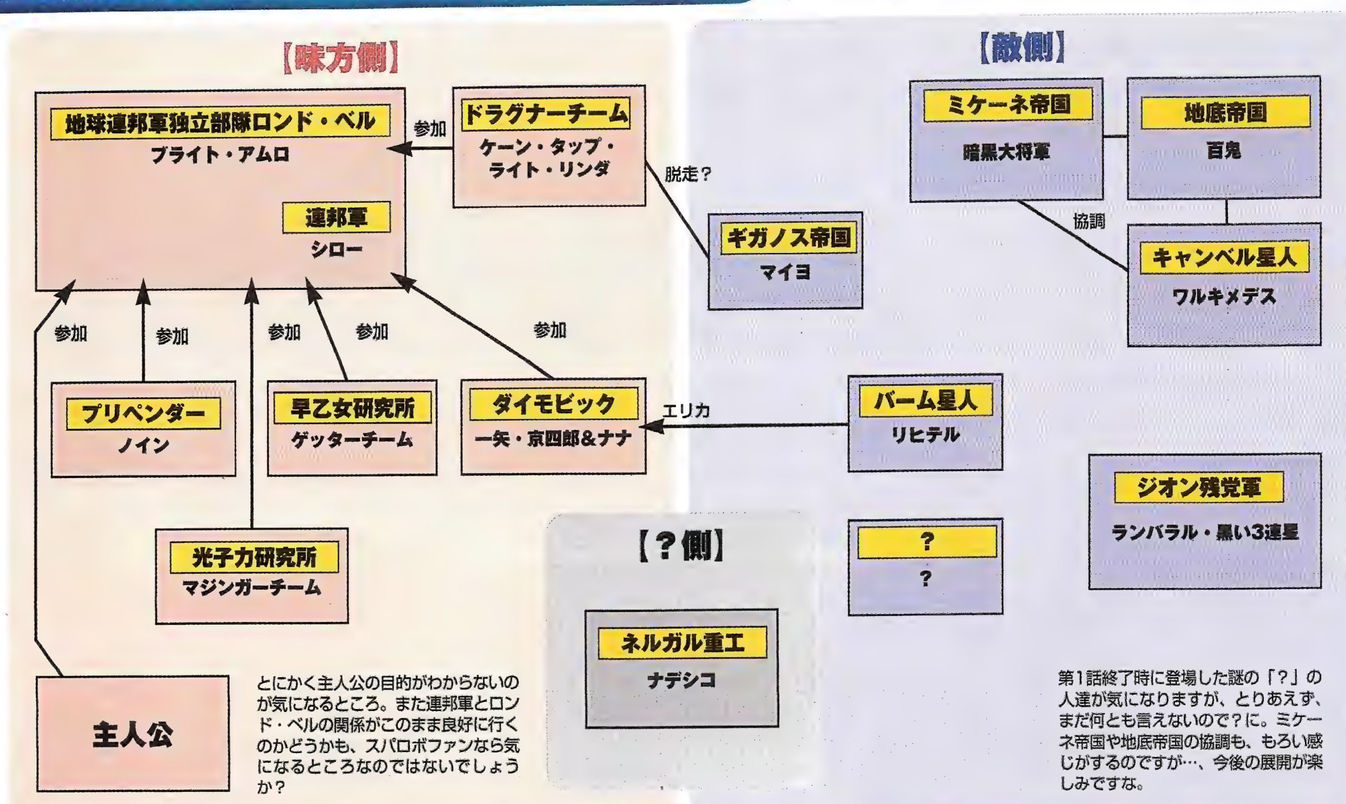
敵キャラもわんさか登場。できれば要塞デモニカなどは倒しておきたい。

↓

第5話へ

第1話から第4話までの敵・味方勢力相関図

第4話までの登場人物たちの相関図をまとめてみました。かなり複雑に入り組んでいきそうな予感がします。



とにかく主人公の目的がわからないのが気になるところ。また連邦軍とロンド・ベルの関係がこのまま良好に行くのかどうかも、スパロボファンなら気になるところなのではないでしょうか？

第1話終了時に登場した謎の「？」の人達が気になりますが、とりあえず、まだ何とも言えないので？に。ミケーネ帝国や地底帝国の協調も、もろい感じがするのですが…、今後の展開が楽しみですな。

学校法人ニンドリ学園

NINDORI GAKUEN

トロが好き。

読者からのお便り情報満載のニンドリ学園。巻頭ページはワタクシ、ケイ大佐がぽよよんとお送りしています。

読者による読者のための読者の学舎。入学金無料の「任天堂ドリーム学園」開校中!

●（10月号付録の）ハンドブックを弟に取られ、シールを家（名古屋）に忘れてきたため、スペースワールドで少し寂しかった。チクショー、DREAM友達を作りたかった!

【愛知県／来置江宮さん】

――スペースワールド会場では、ハンドブックを手に、友達を作っている人がたくさんいたもんね。来年も忘れたら、現地でもう1冊買おう!

●疲れているのに寝ないでいるとヘンな行動に出ることないですか?

【神奈川県／霜霧みぞれさん】

――そりゃもうしょっちゅう! 2割3割あたりまえ! みたいな。アドレナリン出しまくり、みたいな。

●編集部の人は1日何時間ゲームするの? みんな任天堂ファンなの? 隠れプレステファンはいないの? プレステでは遊ばないの? ワンダースワン持ってる人いるの?

【岡山県／ニャースのパンティさん】

――なんか質問ぜめでござる。まず、1日のゲーム時間ね。担当している仕事にもよるけど、オレの場合、多いときは会社で6～8時間。家に帰ってから趣味のゲームを2～3時間。うわっ。半日ゲームしてるよ…。逆に、全くプレイする暇がないこともあるけど。それから、編集部員はもちろん任天堂ファンです。隠れプレステファンはいないけど、他機種のゲームもプレイするよ。いろんなゲームをやることで、ゲーム全般の広い知識が付くしね。あと、ワンダースワンはエンドーが持ってます。レアモノ保存用に…。

●今年びっくりしたこと。ゲームキューブが7月→9月の1回の延期だけで済んだこと。

【香川県／ドルフィン（仮）さん】

――あぁ、そうねぇ。64DDなんて2年ぐらい延期したもんな。

●ゲームキューブが高いので、当分生活が苦しくなります。食費と主人のこづかい減らして…。あぁ! ゲーム人生!

【愛知県／まいまいさん】

――2万5千円。お買い得ないいマシン…とは言え、安いものではないからね。がんばれご主人!!

●将来の夢は「マリオになること」でしたが、無理そうなので「マリオみたいなヒゲをはやす」ことであきらめておきます。

【石川県／キノコさん】

――かなり気合いを入れないと、あのヒゲはちょっとねぇ。

今月の目標

「真夜中に掃除機を背負ってうろついてみる（むろん内股）」

【東京都／香しのとさん】

あぁ無情!「そんなバカな」の失敗談!

●友達がしつこく「『エキサイトバイク64』を貸してくれたら、代わりになにかしてあげる」と言うので貸してあげた。そしたらデータが消されて帰ってきた…。【富山県／タクヤさん】

●レポートをホッチキスで綴じようとしたら、自分の親指まで綴じてしまいました。一瞬、何が起きたのか分からなかったです。【愛知県／きゅうけいこさん】

●ぼくの妹は、おこってぼくにN64を投げてきました。そしてN64がけむりをあげてさいきふのうになりました。【兵庫県／ヨシオヨシダ3世界さん】

●GBアドバンスの画面を保護しようとと思って、保護パットなるものを買った。私、不器用だから逆にキズがついちゃった。たくさん…。【大分県／よしきさん】

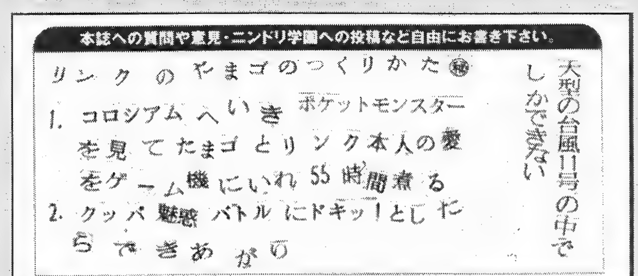
●ニンドリを本屋に買いに行けないぐらい台風がすごかった。でも暴風雨の中、意を決して買いに行った。そしたら、最後の1冊だけ残ってた! 幸せな気分で家に帰ると、親が激怒していた。家の中も台風…。【愛知県／メタルルイージさん】

●①友達の家でN64をやりました。②友達の1人がジュースをこぼしました。③そのジュースが本体に襲いかかりました。④画面が止まり、壊れちまった。ハハハ。【神奈川県／PP7さん】

一発! 芸達者!!



沖縄名物ちんすこう。美味! 【岡山県／やとわれ遊撃手さん】



これ作るのに結構時間かかったんちゃう? 【大阪府／りんくのたまごさん】

お便りのあて先は　このコーナーでは、いろんな体験談や面白い話、やって欲しい企画などを募集しています。読者アンケートハガキの「本誌へのご意見」のコーナーや官製ハガキに書いてどしどし送ってください。お待ちしています!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園」係 まで

「誰でもいーから文通したい」という石川県の福岡ユウキさん、そーゆー声が多ければコーナー作ろうかな？

てなわけで文字投稿者のオアシス、ニンドリ学園は今月も大勢の生徒さんたちのご意見を紹介しちゃいますよー。GCはN64より絵がキレイになったけど、このページも文字がキレイに…なりません。

今月の日直さん

名前：かせいさん

趣味：バレエ

なんか一言：

なまこがいっぱい（謎）



【静岡県／効果音さん】

意見のある人、手を挙げて！

ゲーム独自の進化のために
【新潟県／山崎裕基さん】

過去のハードで作られたゲームには、そのハードでできる幅の中で創意工夫された良作がたくさんありますよね。たとえばGB『カエルの為に鐘は鳴る』で素晴らしかったのはメッセージ表示の工夫でした。セリフに込められた感情によって表示スピードが変わったり効果音が変わったり、時には文字が大きく巨大になったり。ヘタに声優がベラベラ喋るゲームよりもよっぽど面白いシステムでした。

これをさらに進化させたのが、ご存じ『どうぶつの森』ですね。なんだか喋ってる気がしてくるどうぶつ語のセンスにはただただ感服するばかりです。

そんな点からゲームキューブでも、このようなゲーム独自の表現をさらに進化させて欲しいな、と思うんです。映画とかから借りてきた表現ではなく、ね。ゲームキューブには、ぜひゲーム独自の面白さを追求して欲しいと思います。…でも任天堂だから大丈夫だよね。

ゼルダGCのグラフィック
【奈良県／熊谷幻斎さん】

インターネットとは便利なもので、いち早くGC版マリオとゼルダの画面写真を見ることができたんです。でも…。E3のリアルなリンクはどこへやら、まんがチックな4頭身リンクのマヌケな姿に、ぼくは思わず固まってしまったのだ。ネットの掲示板でも、予想通り「気持ち悪い」「猫目」「期待はずれ」といったマイナスの書き込みが多くて…。しかし、そんな事態を一変させたのが、後から探し当てた動画だった。それを見て僕は大感動！　静止画ではあんなに気色悪かったリンクが、表情豊かに生き生きと動いているのだ。画面狭しと駆け回るリンクの軽快な動きに思わず笑ってしまった。宮本さんは、やはり天才だったのだ。それまでさんざん悪口があふれていた掲示板でも、逆に期待する声が優勢になっていった。ゲームの画面は動いてなんぼってことを、これほど実感したことはない。ゼルダGC、本当に期待しています！

正夢、アホ夢、私のドリーム

●私のクラスの担任が、突然HAL研の桜井さんになっていました。林間学校で桜井先生と遊んだりして最高でした♪

【静岡県／さとこさん】

●10月号のゼル伝少女さんと同じ夢、私も見ちゃいました。もち私はゼルダ姫（笑）でリンクに抱きしめられ「ゼルにゃ姫ぇ」と言われてました。

【新潟県／ヤマモト ユウさん】

●買ったばかりのゲームキューブを訳もなく分解していると、中からピクミンがアリのごとく湧いてきました。夢でよかった。

【千葉県／K.CHIBAさん】

●『黄金の太陽』のジェラルドとメアリィが付き合っている夢を見た。しかもデートの待ち合わせに遅れたジェラルドが、メアリィにボコボコにされていた。メアリィはグーで殴ってた。しかも笑ってた。メアリィ怖いと思った。

【兵庫県／ゼル伝少女さん】

●夢の中で『マリオストーリー』をやっていると、テレビの中から突然ルイージが出てきて「『マリオストーリー』なんか古いんじゃー！ルイージストーリーをやれ!!」といって私を叩きました。ひどいよルイージさん…。

【千葉県／小夜は魔奴化さん】

●軽井沢に中植せんせのグッズを売る店があった。いかつい黒人男性が門番（？）をしていたけど、とりあえずクッパTシャツを買ってみた。隅っこのほうにはゴショッカースーツなるものがダンボールに詰まっていた。

【富山県／ブルーピアスさん】

●夢にピクミンが現れました。しかし場所はなぜか学校。ピクミンがみんなに踏まれそうでヒヤヒヤしました。

【島根県／かざみどりさん】

●夢でニンドリを読んでいたら、岩田さんが任天堂を辞めたと書いてあり大ショック！　しかし次の日、なぜかうちの高校の先生になっていた。担当教科は数学だった。

【千葉県／緑山田さん】

●ついにニンドリ公式HPが始まったのでさっそく見る、ってな夢を見た。イラストやら文章がいっぱいあったが、HPというより新聞みたいだった。

【宮城県／神城由野助さん】

●ルイージがピーチ姫と結婚し、デイジーと、マリオが途方に暮れてた夢を見ました。

【山形県／さんさんさん】

●サムスがアメフトしてた。相手チームが凄く痛そうだった。

【神奈川県／YOHさん】

一言、いってやって!!

●私の妹は、ピーチ姫のことを「おしり姫」と呼んでいる。変態かーお前はー！

【埼玉県／海馬鳴波さん】

●私の妹は、この前自分で描いたへんてこなイラストを私の名前で親衛隊に出したんです！

【奈良県／おねぇさん】

●僕の兄は『スマブラ』で負けるといじけるので、時々手加減してあげます。もっと修行しようぜ、兄ちゃん！

【福岡県／戦場のブンジロウさん】

■てなわけで、今月は兄弟さん特集でした。いやいや、兄弟がいると楽しそうだなぁ（かややんはひとりっ子です）。

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ 「GCは光ディスクで良かった？ ROMが良かった？」

・ROM派・

●メモリーカードみたいなのが必要ないから！

【千葉県／TAKAKOTAさん】

●やっぱ光ディスクだと読み込み時間の長さが心配。任天堂は大丈夫だろうけど他が特に…。

【愛知県／5インチさん】

●だって光ディスクは使い方が大変そうですし。落としたり踏んだりしたら即アウトでしょう。それだったらまだROMの方が安心です。精神的に（笑）。

【静岡県／ほうきさん】

●光ディスクもいいけど割れそうで怖い。おそろしい。

【東京都／槙李音さん】

・光ディスク派・

●ROMは意外とかさばる！ただメモリーカードはヤだなぁ。

【神奈川県／木村ともひろさん】

●少し不安もあるけど、やっぱり変わることが一番だよね！

【茨城県／ショットガンさん】

●サードパーティが参入しやすそうでベストだと思う（ROMの快適さも捨てがたいが）。

【滋賀県／ソニックマンさん】

●ROMだったらあの素晴らしいGCの形にならないよー！

【福島県／ノリンコリンさん】

●ま、どっちでもいいけど。面白ければ。

【奈良県／空飛ぶドラミさん】

■募集前の予想では、きっとROM派のほうが多いかな？と思ってたんだけど、3：7くらいの割合で光ディスク派の方が多い結果となりました。みんな新しいメディアには抵抗ないみたいだね。さて次回のテーマは以下の通りです。どっちがより手入れをしてそーなのかを想像して送ってね。

マリオとルイージ、ヒゲを大切にしてそうなのはどっち？

（東京都／インドさんからのリクエスト）

ちょっと気になる、こんなコト

●「どうぶつの森」で一人称が『オイラ』のどうぶつが寝ているところを見たことがないです。寝てるんでしょうか…。

【神奈川県／月神あくるさん】

●とたけけと聞くと、まっ先に『ゼルダの伝説 夢を見る島』を思い出します。海岸付近に出てきたサルのような敵キャラってそんな名前でしたよね。

【愛知県／へんなせいじんさん】

●ポケモンの話なんですけど…。サトシの方が有名なせいか、レッドの存在が薄く感じるのは私だけでしょうか？（ちなみに私は両方とも好きです♪）

【東京都／シャッポ.ロマーニさん】

●15歳でバーチャルボーイやファミコンのディスクシステムなど古いものばかり欲しがるのは僕だけでしょうか？

【岩手県／まこちきくとさん】

●中国の北東の方に、ハイラルという場所がありました。これってまさか…。

【静岡県／G.Mさん】

助けて！ゲーム救急隊

●『ゼルダの伝説ふしぎの木の実』で「しょだいのゆびわ」がどこにあるのか分かりません！

【東京都／カラメル☆キャラメルさん】

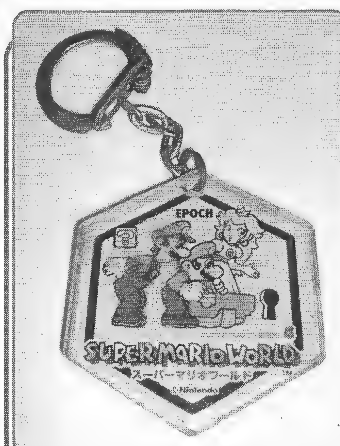
――『～大地の章』『～時空の章』どちらでもいいけど、ブルースネークの指輪占いや、ガチャの実（またはメイプルの落とし物）からゲットできるみたいだね。何度も根気よく試してみれば、きっとゲットできるんじゃないかな？指輪コンプリート目指してがんばってくれ！

●『黄金の太陽 開かれし封印』で、パズルというエナジーが取れません。つーか、どこにあるんでしょうか？

【福島県／根本勇さん】

――えーっとえーっと、そんなエナジー、存在しないぞ。どこで聞いたの？ ひょっとしたら記事や攻略本の中に書いてある「パズルが～」なんてのを読んでそう思ったのかな…。今月号までの攻略でエナジーは全部紹介しているはずだから確認してね。

オラが村のお宝自慢



Treasure No.10

スーパーマリオワールドキーホルダー

マリオの妖しいキーホルダーを発見したので、送ります。

【静岡県／アンコかびさん】

――このキーホルダー、全然妖しくないよっ。SFCの第1作目のイラストだし。でもちょっとレアかもしれないね。

「ニンドリを読んでて思わず吹き出した」宮城県のほしのかけらさん。いいんです。もっとやっちゃってください

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、アンケートハガキの「自由にお書き下さい」欄に書いて送ってね（希望のコーナー名も一緒に書いてね）。ハガキや封書での投稿もOK（あて先は下の欄外を見てね）。Eメールでの投稿もできます。アドレスは「64forum@pc.mycom.co.jp」。住所と名前（ペンネーム）も書いてね。キミのハガキが明日（正確には来月）のニンドリ学園を作るのだあああああ！

お便りのあて先は イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 （株）毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

GCソフトの通信簿、絶賛募集中です。それから、こっそりと『どうぶつの森』運動が…

◎読者が書いたインプレッション



ゲームの通信簿

「雑誌ではこのゲームを○○○って書いてあったけど、実際に遊んだら□□□だった！」なんて思ったことがあったら、ぜひぜひ意見を聞かせてね。編集部とはまったく違う、読者ならではの視点でゲームを見た時の感想って、実は貴重なんだよ。

校則　ゲームの通信簿

◎通信簿への投稿は、普通のハガキや封書で送って送って！（下の欄外のあて先にプリーズ！）。Eメールで投稿する場合にはこのアドレス「64forum@pc.mycom.co.jp」まで今すぐ送って！　ただし自分の住所（都道府県名だけでも可）と名前（ペンネームだけでも可）が書いてないと載せられない場合があるので注意！

N64　ダービースタリオン64

ウマ、ウマ、ウマ！

【埼玉県／岸利透さん】

「まきば牧場」というふざけた名前の貧乏牧場のオーナー（私）は、それはそれは無能な男である。適当に繁殖牝馬の種付けし、産まれた馬にも適当な名前を付け、2歳になったらこれまた適当な厩舎にぶち込み調教師にまかせっきり。そして自分は大金を競馬に注ぎ込む毎日。ギャンブルの才能もないから、お金は減る一方。最低である。そうこうしているうちに私の牧場は資金繰り悪化の為、危機的状況に陥っていった。

そんな私とは対照的に、私の弟がやっている隣の牧場は景気がいい。牧場も私のより広いし、温泉まである。所有馬も重賞をいくつも勝っている馬ばかりだ。私の牧場とは雲泥の差である。その差はどこからくるのか？　それは弟が持っている『ダビスタ64』の公式ガイドブックに他ならない。私はそれを無許可で借りて読んでみた。…出た。インブリード、アウトブリード、ニックス…。横文字に対して拒絶反応を起こす私は、すぐに本を閉じた。…が、これでは何も変わらない。私は再び本を開き、頭痛に耐えながら配合やら何やらを考えてみた。

それから数年、「まきば牧場」は何とか持ち直し、そこそこの記録を残せる馬も増えてきた。しかし、当然これで満足はできない。すべてのGI制覇、そして海外遠征が私の目標だ。長い長い私のレースは、今ゲートが開かれたばかりなのである。

N64　どうぶつの森

嘘だと言ってくれ！

【岡山県／神威魔喩美さん】

2001年7月7日10時3分。予期せぬ事故が起こった。ミルキー村、ミルキー（猫）により消去…。

あいさつ遅れました。ミルキー村に住んでいたカムイこと神威魔喩美です。いきなりですが、私の住んでいた村はもうありません（泣）。ウチで飼っている猫が、ゲームプレイ中N64本体を攻撃した（ソフトを踏まれた）んです。今までにも同じようなことがあったので、あまり…というかまったくデータの心配なんてしなかったのです。だけど、今回はいつもと違いました。

電源を入れると、登場したのはいつも出てくれるはずの村の住人さんではなく、私の大好きなとたけけさんでした…。リセットさんに叱られるより辛かったです。この時、いままで仲良く暮らしていた動物たちと何も言わせてもらえないまま別れて、ミルキー村という村まで無かったたみたいにされ…。ハッキリいって、言葉がなくなりました。同じことが起きてほしくない、だから新しい村を創るのが怖いです。それに猫（犯人）がもっと怖いです。これからどうしよう…。

…って、スイッチを入れ直したら村が出てきたじゃねぇか!!　今のは一体…。でも不思議です。前にセーブしてなかったのに、バグる直前までのことがセーブされてた…。ああ、心臓に悪いです。でもでも、村が消えなくて良かったです～！

『どうぶつの森』、GC版の登場も決まってファンには嬉しいはず…なんだけど「N64版のデータを全部GC版に持っていけないかと思う今日この頃」（山梨県／Reeさん）なんて声があるように、今まで大切に育ててきた村を捨てる（N64版を手離す）のは本当に心が痛いよね。　そ・こ・で！

N64版のデータをGC版『どうぶつの森＋』へ移せるようにして！

てな運動、っていうか、まずはそう思っている人がどれくらいの数いるのかを知りたいんです。無理でもともと、でも名残惜しい人が本当に大勢いるのなら、我らが任天堂はきっと応えてくれるはず！　てなわけで、賛同する人はニンドリ学園「私の村をGCに連れてって」係までハガキを送ってね！

こんなゲームが欲しいっ！

●サオヘンやケイ大佐など、編集部でおなじみのメンバー達が戦う格闘ゲーム。その名も、『ニンドリの拳』!!

【埼玉県／ルイタロGBAさん】

●ニンテンドースペースワールドを舞台にした『パーフェクトダーク』。テロリストから任天堂の要人とサンプルROMを死守せよ！なんて。

【千葉県／Kさん】

●『スターフォックス』のシューティングステージが、『風来のシレン』みたいに毎回違うともっと面白くなると思うな。

【愛知県／メタルルイージさん】

●ゲームじゃないけど、夏向けに「冷たいコントローラ」とか出してほしい。手、汗かくからね。冬はもちろん「ぬくいコントローラ」。ホリさん、作ってくれませんかね？

【千葉県／2Dライクさん】

●10月号の「ドリームドランカー」の絵みたいなフォックス、ゲームで見てみたいです（恐いもの見たさ？）。

【栃木県／毛毛毛さん】

●『黄金の太陽』の続編は『シャイニングフォース』のような戦闘になる…といいなぁ。

【神奈川県／ヨーシさん】

一言インプレッション

●ゲームキューブ、9月14日に買わなくてゴメン！　『スマブラDX』の時に買うね！　品切れのないようにね!!

【埼玉県／きつねさん】

●子供が久しぶりに『ヨッシーストーリー』で遊んでいます。改めて見ると、木や布やレザーなどの質感が手に取るように伝わってきて、とてもキレイですね。GCに負けてないかも…。

【広島県／テレサ母さん】

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。

〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　（株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係まで

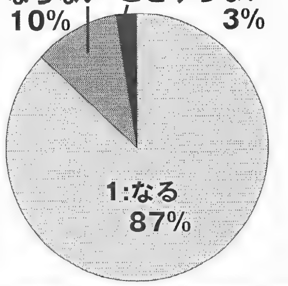
以前はアン・ケイトちゃんも在籍していた!?

アンケート集計部

集計部部長の芳賀啄木鳥でヤンス。いやーNSW凄かったっスね〜。え？もちろん行ってたっスよ当たり前じゃないっスか〜。ルイージの気ぐるみとか会場内の花火とか…。え？そんなもんない？…そ、そんなわけで10月号のアンケートはゲーム業界のニュースについてだったでヤンス。

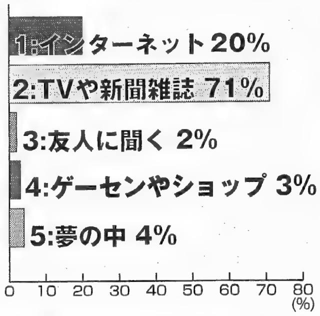
Q5-1：ゲーム業界のニュースは気になる？

ニンドリを読んでるくらいでヤンスから、やっぱりみんな気になってるっスよね。3番を選んだ人はウケ狙いっすか…？



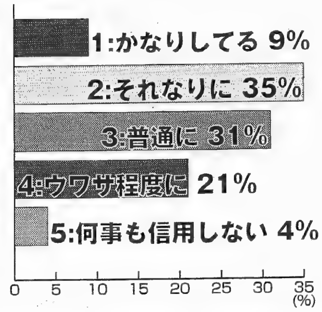
Q5-2：ニュースはどこで見ることが多い？

2番を選んだ人って、きっときっとニンドリのことをいってるんでヤンスよね。ねっねっ。いやー嬉しいっス！　インターネットも増えてきてるみたいっスね。



Q5-3：ネットのニュースはどこまで信用してる？

個人の発言がいい意味でも悪い意味でも自由に飛び交うインターネットは、その情報を見る側がどう捉えるかが大切っス。なので中間な人が多かったっスね。



Q5-4：ニンドリでどんな記事をやってほしい？

●編集部の「今日の出来事」
【宮城県／なりた＠さん他】

●昔あった「ソフトカレンダー」
【東京都／ルイー子アパートさん】

●インタビューする人を読者からも決めさせて！
【徳島県／とりあつさん】

●ストーカーが見た宮本さん日記
【千葉県／シレン？さん】

●任天堂の人にドッキリを仕掛ける
【新潟県／シノブさん】

●アンケート番長のまんが
【愛知県／ヘイホーファンクラブNo.001さん】

ひと月に集まるアンケートハガキは積み上げると東京タワー2つ分になるでヤンス。毎月大変っス！

※もちろんウソですってば

気になる海外ニュースをお届け!

N.I.N ニンドリインフォメーションネットワーク NIN-DORI INFORMATION NETWORK

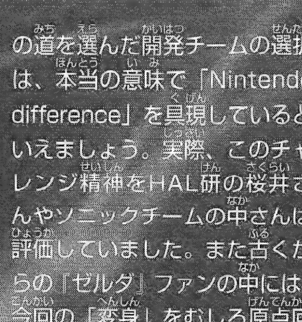
REPORTER 大渕 豊（おおぶち ゆたか）
国内/海外を問わずゲーム情報を追いかけるネットワーカー。米Electronic Gaming Monthly誌の特別駐在員でもある。

海外から見たNSW、そしてゼルダ!

これを読んでいる皆さんの中には、すでにゲームキューブを手に入れて遊んでいる人も多いことでしょう。実はこの原稿は発売直前の軽い興奮状態の中で書いているところです。今回は先に行われたニンテンドースペースワールド（NSW）について、お話ししましょう。

このNSWは、国内でゲームキューブに触れることのできる初めての機会ということで、多くの人の注目を集めたことと思います。幸か不幸か我々メディアの人間は、事前に情報を得ているため、この手のショウで本当の意味で驚かされることは少ないのですが、実際にゲームに触れてみることで初めて見えてくるものもあり、とても収穫の多いものでした。ショウ自体は、海外プレスにもおおむね好評だったようです。海外プレスは、出展されたゲームの多くを既にE3で体験済みなのですが、短い間にも作り込まれているのが分かり「仕上げ」の大事さを思い知らされました。

それ以上に我々を驚かせたのは、なんといっても新しい『ゼルダの伝説』の映像でしょう。別のページでも触れているとおり、今回は『マリオ』と『ゼルダ』の新作の映像を、ほんの少しだけ関係者に公開したのでした。どちらも注目度は高いのですが、とりわけ新しい『ゼルダ』の映像は「衝撃的」といってもいいほどのものでした。ネットなどで画像をご覧になった人もいるかと思いますが、それは『時のオカリナ』『ムジュラの仮面』と続いてきた「リアル」路線と打って変わって、ディズニー調、あるいは往年の東映動画作品のような、良質のアニメーション作品を彷彿とさせる絵作りでした。この新しい『ゼルダ』、新しいリンクは、発表会の場ではおおむね前向きな評価を受けていたようですが、ネット上では国内外でもかなり激しい拒否反応がありました（宮本さんや岩田さんはそんなネット上の声をチェックしているそうです）。このところずっと、ゲーム業界ではリアルであることが正しいというような風潮がありましたし、元もとアメリカのゲーマーはリアル指向が強いといわれてきました。そんな中であえて逆の道を選んだ開発チームの選択は、本当の意味で「Nintendo difference」を具現しているといえましょう。実際、このチャレンジ精神をHAL研の桜井さんやソニックチームの中さんは評価していました。また古くからの『ゼルダ』ファンの中には、今回の「変身」をむしろ原点回帰と捕らえる人もいました。発売はまだ当分先ですが、果してどんな驚きを我々にもたらしてくれるのか、楽しみですね。



※今月の「大渕先生のワンポイントレッスン」はお休みです。



イラスト　原田みどり

第13講　ちょっと気になるGCの周辺機器

ういっす。待ちに待ったGCがついに発売されたが、みんなもう買ったか？　わしはまだです。だって原稿書いてる時点では、発売前なんだモン。というわけで、今回はあんまり中身には触れずに、周辺機器に関する質問を取り上げてみました。

デス仙人とは？　学園内に出没する謎の老人（？）。一説には20代後半という話もあり。ハードウェア関係のお話に詳しく、機械関係に疑問を持つ子や子やトラブルに悩む子羊たちを導いてくれる偉い人。仙人だし。

Q：D端子ビデオケーブル、コンポーネントビデオケーブル、S端子ケーブルなどがありますが、何が違うんですか？

（岐阜県／ベアホーク）

映像は、大きく分けて「輝度信号」「色信号」という2つの信号から成り立っておる。これを1本のケーブルで一緒に送るのが「コンポジット」、分けて送るのが「S端子」。「S」はセパレートの「S」じゃよ。信号はお互い干渉するものなので、分けて送ったほうが映像は綺麗になる。「コンポーネント」は、色信号をさらに2つに分けて送る方式で、「S端子」よりもさらに色のにじみが少なくなるのじゃ。「D端子」は、「コンポーネント」の映像信号に加えて、画面比率の識別信号などの制御信号を送る端子を加えたものじゃ。これはBSデジタル放送などで利用される物なので、ゲームを楽しむ分には考えないでよいじゃろう。まとめとして、映像の美しさを比較すると、コンポジット<S端子<コンポーネント=D端子、ということになるな。実際には、D端子は信号が増える分、コンポーネントよりも若干画質が劣るようじゃが、はっきりわかる程度でもない。家のテレビについている端子を見て、ケーブルをチョイスするとよかろう。

Q：GCのメモリーカードとSDメモリーカードアダプタってどう関係してるの？（福島県／ノリンコリン）

Q：SDメモリーカードを買わないとできないソフトはあるんですか。

（岩手県／いちにい）

「SDメモリーカード」というのは、ソニーの「メモリースティック」のような汎用性のあるメモリーの規格で、松下が開発したものじゃ。すでに携帯電話、デジタルカメラ、オーディオ機器などで広く使われておる。これを「SDメモリーカードアダプタ」に差し込めば、GCでも「メモリーカード59」と同じように利用できるというわけじゃな。この両者の大きな違いはなんと言っても容量じゃろう。「メモリーカード59」は4Mビットじゃが、SDメモリーカードは8MB～128MBと、大容量でラインナップも豊富じゃ。8ビット＝1バイトなので、4Mビット＝0.5MBということになるな。値段を見ても、8月末現在で値ごろ感のある16MBのSDメモリーカードが3500円程度。2.5倍の値段で「メモリーカード59」の実に32倍の容量ということになるから、非常にお買い得じゃな。単純に59ブロックを32倍しても、1888ブロックとなる。SDメモリーカードがいかに大容量かがわかるじゃろう。

なので、逆に「メモリーカード59」は容量が小さいという見方もできる。もしかすると、都市育成ゲームなんかだと、SDメモリーカードじゃないとキツいかもしれんなあ。個人的には、アダプタ発売まで「59」1枚で粘って、「SD」に移行しようと思っております。

Q:ウェーブバードって、普通のコントローラに比べて入力が遅れるなんてこたあないでしょうか？

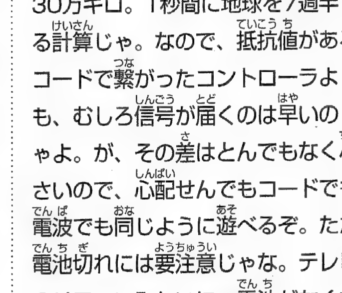
（新潟県／マットニ等兵）

電波の速さは、光速と同じ秒速30万キロ。1秒間に地球を7週半する計算じゃ。なので、抵抗値があるコードで繋がったコントローラよりも、むしろ信号が届くのは早いのじゃよ。が、その差はとんでもなく小さいので、心配せんでもコードでも電波でも同じように遊べるぞ。ただ電池切れには要注意じゃな。テレビのリモコンみたいに、電池がなくなってくると極端に反応が悪くなったりすることもあるじゃろうね。

今月のデス仙人　MarkII-SR

先日、現在は某出版社にお勤めのちづる元編集部員から連絡があって、仕事の話なぞをしてきました。ぼちぼち元気そうじゃったよ。思わぬところでコネが繋がりました。

緑山田くん。「サイダーと麦茶を1:1で混ぜるとビールの味が！」…って、それはドクターペッパーと人気を二分する(?)、かのメッコールの味に近い気がします。メッコールについては深い言及は避けておきたい。が、アレも話のタネに飲んでおくとええじゃろう。入手困難度は高めじゃが、確実にどこかの自動販売機で売られておるはずじゃ。入手困難ついでに、今月はマックスコーヒーを紹介。千葉県でしか売っておらんのじゃ。他の缶コーヒーの追随を許さないドギツイ甘さが魅力。昔は太い缶で飲むのに一苦労でした。



↑パシリに押し付ける無理難題として、マックスコーヒーの購入は定番

はみだしデス仙人

Q GCの取っ手は何のためにあるのですか？（和歌山県／LINK13歳）

A 持つためじゃろう…じゃなくて。10月号93ページの芦田さんの話を読んでちょ。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　（株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園・デス仙人の教えてあ・げ・る」係 まで

CAPCOM VS. SND カプコンバーサス・エスエヌディ

CAPCOM VS. SND カプコンVS.スーパーニンドリ

Vol.2

カプコンとニンドリがタッグを組んでお送りする新コーナーの「カプエヌ」。インタビューや対戦コーナーなど、いろんな企画が目白押し! ちなみにコーナー名のSNDとはスーパーニンドリの略ってことで。あしからず。

タイトル名が某格闘ゲームにそっくりだって? そんな気がしないでもない今日この頃です。

カプエヌ月刊インタビュー



稲船 敬二さん

『ロックマン』の生みの親、カプコンの看板プロデューサーとして数多くの作品を世に送り出す。現在『ロックマンエグゼ2』を制作中

●『ロックマン』シリーズの総監修をしている稲船さん。先月に引き続き、携帯ゲーム機について聞いてみました。

―― 携帯ゲーム機の魅力とは何でしょう?

稲船　僕は一種のネットワークだって思ってるんです、携帯ゲーム機は。携帯ゲーム機用のゲームには、友達とデータの交換ができたりとか、対戦ができるという要素は、ありきたりかもしれないけれど、絶対に必要な部分だと思うんですよ。電話回線などを使うネットワークゲームなら、知らない人同士で会話をして情報交換したりとか、そういう楽しさがあると思うんですよ。離れたところにいても遊べますよと。でも、それが子供の場合なら、近くの友達と遊んだらいいじゃないですか。友達を作る機会が、まわりにいっぱいあるんですから。で、その友達とつながる部分のきっかけが携帯ゲーム機であり、『ロックマンエグゼ』でいいと思うんです。パソコン同士をつないでいることだけがネットワークじゃなくて、携帯ゲーム機が子供達の間のネットワークになると思ってるんです。「そのデータ欲しいから交換してよ」とか「敵の倒し方教えて」とかいうやりとりがネットワークになるんじゃないのかな、って。『エグゼ』を持ってるという共通の話題で、友達の友達が友達になったりとかしていくわけじゃないですか。ゲームって、ひとりで閉じこもって遊ぶイメージがどうしてもありますよね。でも携帯ゲーム機には当てはまらないと思うんです。大人は、ひとりで遊んだりしますけど、子供達がひとりでゲームボーイをしてるってほとんどないんですよね。家の子供も、友達の家とか公園にゲームボーイを持って遊びに行ったりしてます。で、そこには必ず複数の子供がいるんですよ。ゲームをやりながら「これどうすんの?」とか「ボス倒したよ〜」とかいう話をしてるわけです。ゲームを介して会話をしてる。だから、僕の中では携帯ゲーム機はネットワークだって思ってるんです。そういう要素はいかさなきゃいけない。それを『ロックマンエグゼ』でできればいいかなぁって。

―― コミュニケーションの手段として使って欲しいと。

稲船　そうですね。コミュニケーションツールとして、遊びのひとつとしてゲームがあるということが重要だろうと。だからこそ、友達と話題を共有できるソフトが必要で、そのためにも『エグゼ』シリーズをどんどん出して、需要に合わせていきたいと思ってます。

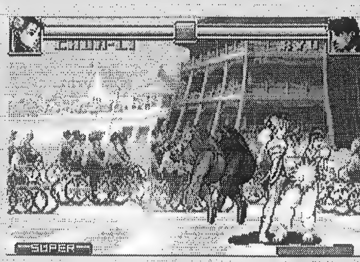
カプエヌ流対戦道場

お題:『スーパーストリートファイターII X リバイバル』

広報の浦沢さんと、本誌ケイ大佐の対戦コーナー。今月は、無謀にも彼女の得意な分野で勝負を挑んだ。思わず息が詰まるようなナイスバトルを展開するも、またしても浦沢さんの勝利。罰として、来月行われる東京ゲームショウのカプコンブースに、ケイ大佐がリュウのコスプレをして行くことに…。



春麗を使わせたら最強の浦沢さんに、ケイ大佐が挑戦!



浦沢さんはもちろん春麗。ナイスバトルだが…



惜しくもケイ大佐の負け。またもや罰ゲーム

対戦成績(vs.浦沢賀奈さん)

ケイ大佐:0勝2敗

カプエヌ系イラストのキモチ。



【石川県/天然裕子さん】
目の付け所がいいですね



【京都府/白鷺みかんさん】
『エグゼ2』も期待大だね

プレゼント



カプコンキャラクターのキーチェーンフィギュア10体セットを、抽選で3名様にプレゼント! 下の宛先まで商品名を明記して応募してね。

お便りのあて先は 登場した方への応援のお手紙、カプコンへの質問などを募集中です。プレゼント希望の方は、ハガキの裏に住所・氏名・年齢・希望のプレゼント名を書いて右のあて先まで送ってください。このコーナーへの感想もお待ちしてます!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 カプエヌ」係 まで

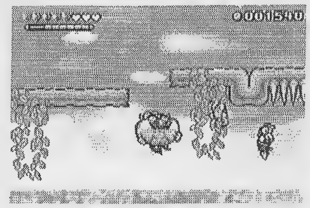
秋葉原 価格調査団

アキハバラ カカク チョウサダン

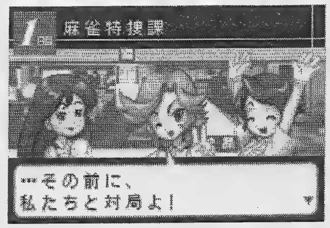
?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN¥

GBAソフト価格

GBアドバンスのソフトは、先月以上の値下がり傾向にあり、一気に1000円以上下がったソフトが目に付く状況だ。特に8月に発売されたソフトの値下がりが激しく、軒並み3980円以下で購入できるようになっている。9月末に決算が控えているため、例年この時期はお買い得品が多くなるが、9月に入ってからは価格の下落傾向に歯止めがかかっているので、これ以上の大幅な値下がりは無さそうな気配だ。



←『ワリオランド』も安めだ



↑1本のカートリッジで4人対戦が可能な『麻雀刑事』は、売り切れている店も多い

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	マルチ	ワン	その他
悪魔城ドラキュラ サークルオブザムーン	ACT	5800	4972	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
アドバンスGTA	ACT	4980	3980	2001年3月21日	MTO	1～2人	○	×	
EXモノポリー	TAB	5800	4980	2001年7月13日	タカラ	1～5人	○	×	モバイル対応
ウイニングポスト for GBA	ACT	5600	5040	2001年3月21日	コーエー	1人	×	×	
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	RAC	4800	2480	2001年3月21日	任天堂	1～4人	○	○	
黄金の太陽	RPG	4800	3680	2001年8月1日	任天堂	1～2人	○	×	
風のクロノア～夢見る帝国～	ACT	5300	3980	2001年7月19日	ナムコ	1人	×	×	
極 麻雀デラックス 未来戦士21	TAB	5200	3980	2001年8月10日	アテナ	1～4人	○	×	
筋肉番付 金剛くんの大冒険!	ACT	5800	2980	2001年7月26日	コナミ	1～2人	○	×	モバイル対応
くるくるくるりん	PUZ	4800	2480	2001年3月21日	任天堂	1～4人	×	○	
ゲットバッカーズ奪還屋	RPG	5800	4972	2001年4月26日	コナミ	1人	×	×	
コナミワイワイレーシング アドバンス	RAC	5800	4972	2001年3月21日	コナミ	1～4人	○	×	
JGTO公認 GOLF MASTERモバイル	SPT	5800	4980	2001年7月26日	コナミ	1～4人	○	×	モバイル対応
Jリーグポケット	SLG	5800	4980	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
ジュラシックパークIII アドバンスドアクション	ACT	5800	4980	2001年8月30日	コナミ	1人	×	×	
ジュラシックパークIII ～恐竜にあいにいこう!～	SLG	5800	3980	2001年8月9日	コナミ	1～2人	○	×	
スーパーストリートファイターII Xリバイバル	ACT	5800	3480	2001年7月13日	カプコン	1～2人	○	×	
スーパーブラックバスアドバンス	SLG	4800	3980	2001年8月10日	スターフィッシュ	1～4人	○	×	
スーパーマリオアドバンス	ACT	4800	2980	2001年3月21日	任天堂	1～4人	○	○	
スタコミ	SLG	5800	2480	2001年7月26日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
スペースヘキサイト メーテルレジェンドEX	PUZ	5300	2972	2001年4月27日	ジョルダン	1～2人	○	○	
ゼロツアーズ	RPG	5480	2980	2001年7月27日	メディアリング	1～2人	○	×	
全日本GT選手権	RAC	5200	3972	2001年3月21日	ケムコ	1～4人	○	×	モバイル対応
タクティクスオウガ外伝	SLG	4800	3780	2001年6月21日	任天堂	1～2人	○	×	
耽美夢想マイネリーベ	SLG	5800	4972	2001年4月26日	コナミ	1～2人	○	×	
チューチューロケット!	PUZ	4800	3480	2001年3月21日	セガ	1～4人	×	○	
チョロQアドバンス	RAC	4800	2980	2001年6月29日	タカラ	1～4人	○	×	
トイロボフォース	SHT	5200	2980	2001年6月28日	グローバルA	1～2人	○	×	
トゥイティーのハーティーパーティー	TAB	4980	2980	2001年3月21日	ケムコ	1～4人	○	×	
ドカポンQモンスターハンター!	RPG	4800	2980	2001年8月3日	アスミックA	1～2人	○	×	
ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出!	ACT	4800	3980	2001年4月27日	エポック社	1～4人	○	×	モバイル対応
ナポレオン	SLG	4800	1980	2001年3月21日	任天堂	1～2人	○	×	モバイル対応
爆熱ドッジボールファイターズ	SPT	4980	3980	2001年3月21日	アトラス	1～2人	○	×	
パワプロクンポケット3	SPT	5800	4980	2001年3月21日	コナミ	1～2人	○	×	
ピノビィーの大冒険	ACT	4800	3980	2001年3月21日	ハドソン	1人	×	×	
ファイナルファイトONE	ACT	4800	3480	2001年3月21日	カプコン	1～2人	○	×	
ファイヤープロレスリングA	SPT	5800	2980	2001年5月25日	スパイク	1～4人	○	×	
プレイノベル サイレントヒル	ADV	5800	4972	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
ブレス オブ ファイア ～竜の戦士～	RPG	4800	2480	2001年7月6日	カプコン	1人	×	×	
ぼくは航空管制官	SLG	5800	4480	2001年3月21日	タム	1人	×	×	
ボンバーマンストーリー	ACT	5200	4280	2001年3月21日	ハドソン	1～4人	×	○	
麻雀刑事	TAB	5200	4480	2001年7月12日	ハドソン	1～4人	○	○	
マリオカートアドバンス	RAC	4800	2972	2001年7月21日	任天堂	1～4人	○	○	モバイル対応
ミスタードリラー2	PUZ	4800	3780	2001年4月27日	ナムコ	1～2人	○	×	
みんなの飼育シリーズ① ぼくのカブト虫	SLG	5200	2980	2001年7月13日	MTO	1～2人	○	×	
みんなの飼育シリーズ② ぼくのクワガタ	SLG	5200	2980	2001年8月3日	MTO	1～2人	○	×	
メダロット・ナビ カブトバージョン	SLG	5800	4880	2001年9月7日	イマジニア	1～2人	○	×	
メダロット・ナビ クワガタバージョン	SLG	5800	4880	2001年9月7日	イマジニア	1～2人	○	×	
モバイルプロ野球 監督の采配	SLG	5800	2980	2001年7月26日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
桃太郎まつり	RPG	5200	2980	2001年3月21日	ハドソン	1人	×	×	
森田将棋あどばんす	TAB	5800	3980	2001年7月12日	ハドソン	1～2人	○	○	モバイル対応
モンスターガーディアンズ	SLG	5800	4480	2001年3月21日	コナミ	1～2人	○	×	モバイル対応
遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	ETC	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1～2人	○	×	
遊戯王デュエルモンスターズ5	TAB	5800	2480	2001年7月5日	コナミ	1～2人	○	×	
優駿ラプソディ～♪	RPG	4800	2980	2001年6月29日	カプコン	1～2人	○	×	
ラブひなアドバンス	ADV	5800	4880	2001年9月7日	マーベラス	1人	×	×	
ロックマンエグゼ	ACT	4800	3780	2001年3月21日	カプコン	1人	○	×	
ワリオランドアドバンス	ACT	4800	3480	2001年8月21日	任天堂	1人	×	×	

価格表の見方 ●定価…メーカー希望小売価格 ●秋葉原…秋葉原電気街での新品最安値 ●マルチ…マルチカートリッジプレイ対応 ●ワン…ワンカートリッジプレイ対応 ●モバイル対応…モバイルアダプタGB対応

N64&GBカラーソフト価格

GBアドバンスソフトとは対照的に、N64・GBカラーともに大した値動きはなかった。品薄だった『どうぶつの森』は、8月末に再出荷されたものの、相変わらずコントローラパック同梱版の人気が高く、9/10の調査日時点ではほぼ完売状態になっていた。いよいよ9/14に発売される、ゲームキューブソフトの価格は次号から紹介予定だ。

N64ソフト名	定価	秋葉原価格	発売元
カスタムロボV2	6800円	1980円	任天堂
実況パワフルプロ野球Basic版2001	6800円	1980円	コナミ
ゼルダの伝説ムジュラの仮面（ソフト単品）	5800円	1780円	任天堂
ダービースタリオン64	6800円	5480円	メディアファクトリー
罪と罰	5800円	2780円	任天堂
どうぶつの森（ソフト単品）	5800円	4980円	任天堂
バンジョーとカズーイの大冒険2	6800円	1980円	任天堂
パーフェクトダーク（ソフト単品）	5800円	4480円	任天堂
ポケモンスタジアム金銀	6800円	800円	任天堂
マリオテニス64	6800円	2980円	任天堂
マリオパーティ3	5800円	2980円	任天堂
ミッキーのレーシングチャレンジUSA	6800円	2480円	任天堂

GBソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
ゲームボーイウォーズ3	3980円	3380円	ハドソン
真・女神転生デビルチルドレン 白の書	4500円	1980円	アトラス
スターオーシャン ブルースフィア	5800円	4480円	エニックス
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章	3800円	2972円	任天堂
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章	3800円	2972円	任天堂
とっとこハム太郎2	3800円	2980円	任天堂
ドラクエモンスターズ2 ルカの旅立ち	6400円	1980円	エニックス
ドラクエモンスターズ2 イルの冒険	6400円	1980円	エニックス
ドラゴンクエストIII	6400円	1980円	エニックス
不思議のダンジョン風来のシレンGB2	4500円	3480円	チュンソフト
マリオテニスGB	3800円	1980円	任天堂
ロックマンX2	3800円	3270円	カプコン

Nintendo®
スペースワールド 2001

ゲームキューブガイチバン!!

N I N T E N D O S P A C E
W O R L D 2 0 0 1

NINTENDO
GAMECUBE™





ニンテンドースペースワールド2001

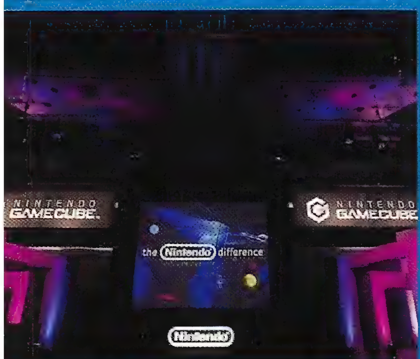
PART2. 発表会&インタビュー編

Nintendo スペースワールド2001

the Nintendo difference

ニンテンドーゲームキューブ発表会ドキュメント

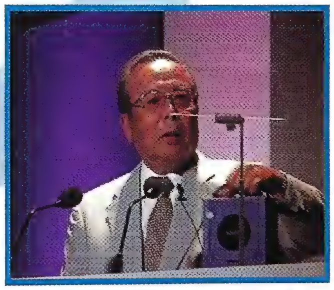
2001年8月23日
東京ビッグサイト レセプションホール



宮本さんから待望の『ゼルダ』と『マリオ』の最新作の発表が！ ここでは、マスコミ関係者向けに開かれた「ニンテンドーゲームキューブ発表会」の模様をダイジェストでお伝えしよう。

オレンジとブラックのキューブを11月に発売！

日本列島を襲った台風11号が、温帯低気圧に変わった8月23日、東京ビックサイトのレセプションホールでは、任天堂のプレス向け「ゲームキューブ発表会」が開かれようとしていた。会場に集まった報道関係者は約800名。国内のみならず、海外のマスコミ関係者の姿も多い。そんな、世界的にも関心を集める発表会がスタートしたのは、予定より6分遅れの、12時6分。はじめに登壇したのは、国内での任天堂発表会では「おなじみの顔」になりつつある、浅田篤任天堂副社長だった。



元シャープの役員だった浅田副社長。昨年はイリュージョン風の演出で来場者を楽しませてくれたのだが、今回は直球勝負の発表会に

浅田副社長は、「ここ数年のゲーム市場は、ハードは売れるがソフトは売れない状況が続いている」と分析し、その現状を打開するために生まれたのが、世界最高のテレビゲーム機「ニンテンドーゲームキューブ」であるとアピール。9月14日は、バイオレット1色のみの発売になるが、11月にはオレンジとブラックの2色のゲームキューブを追加で発売することを、この場で初めて明らかにしたのだった。



発表会の会場に置いてあった3色のゲームキューブ。発表会が始まるまでは、黒いベールでおおわれていたのだ

浅田副社長の次に登壇したのは、経営企画室長の岩田聡さん。岩田さんは、ゲームキューブに求められていることは「今までに体験したことがない新しい遊びを提供すること」と話し、国内で年内発売が予定されている、『ルイージマンション』や『ウェーブレースブルーストーム』など6タイトルについて、映像を交えながら、それぞれのソフトが持つ魅力について、ていねいに説明したのだった。

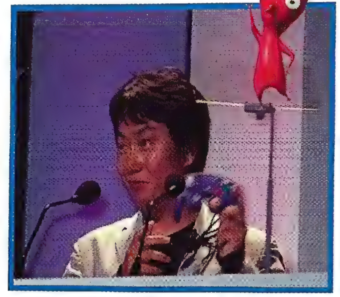


岩田さんは『どうぶつの森+』について、いつまでも飽きることなく、ほんのりと遊び続けることができるゲーム」と説明

マリオシリーズの新作は来年の夏に発売

岩田さんに続いて、いよいよ宮本茂さんが登壇。ゲームキューブのソフト開発における最高責任者の登場に、会場に詰めかけた関係者は期待に胸をふくらませたのだった。

宮本さんのコメント——「こんにちは。宮本です。えー、なかなかよかったでしょ？ ダメですか？（笑） ゲームキューブ用の新作ゲーム。まあ、相変わらずシリーズものの豪華版があるのは確かなんですけど、内容は本当に充実してます。もっともっと新しいものを作っていこうっていうことで、スタッフといつも議論をしてるんですけど、そんな中で少しずつ新しい試みも実ってきました。例えばさっき紹介した、今年の春に発売した『どうぶつの森』っていうゲームですね。確実に新しいファンをつかんでます。親子で遊んでもらっているご家庭も多いみたいで、今も息長く売れ続けていまして、当初の予定数を上回る出荷になりました。ただ、ちょっと特殊（時計機能内蔵）なカートリッジを使いましたので、追加の製造に時間がかかり、品薄になりまして申し訳ありません。



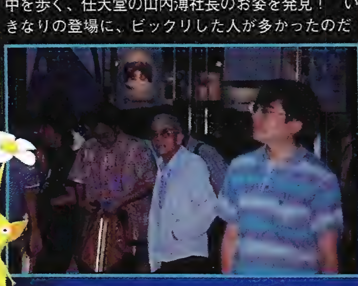
宮本さんは、翌日の業界関係者向けの発表会に出席したあと、開発に専念するために京都に戻ってしまったのだ

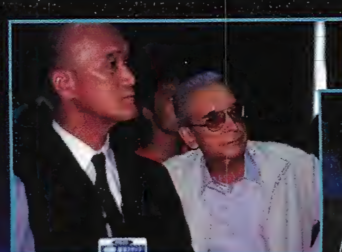
それから、さっきお見せした『ピクミン』。これも新しい試みのゲームなんですけど、私、現在この制作に入れ込んでまして、本当に楽しくやってます。それから、『ルイージ』ですね。『ルイージ』の方もよろしく。『マリオ』の制作スタッフの中にも、たくさんルイージファンがいまして、彼らの想いが実って、いままで兄のマリオの影に隠れていた弟のルイージが初めて主役で登場することになりました。つまりルイージの初主演作品ですね。まあ、そんなに大げさなこともないんですけど（笑）。

それじゃあ、「マリオはどうなってるんだ？」っていう質問もいただいてますし、この5月にアメリカのロスで行われたE3ショウで、みなさんに約束したように『ゼルダ』のゲームキューブ版…。それから肝心の、ゲームキューブとGBアドバンスをつなぐ新しい遊びを少し紹介したいと思います。海外からの取材の方も見えてると思うんですけど、準備の方はよろしいですか？ じゃあ、『マリオ』の方をビデオに収めてきたので、お見せしたいと思います。

NSW写真館

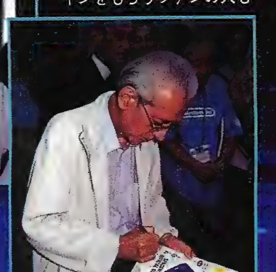
スペースワールド一般公開日の8月25日、会場の中を歩く、任天堂の山内溥社長のお姿を発見！ いきなりの登場に、ビックリした人が多かったのだ





山内社長のお隣には、今西広報室長がついていて、VIPをしっかりガード？

しかし、堅いガードをかいくぐって、ちゃっかりサインをもらうファンの人も



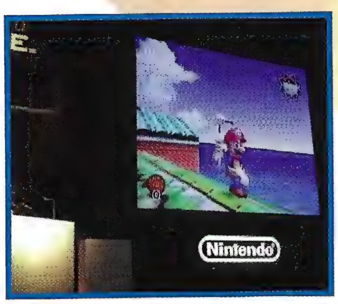
なんと、山内社長からサインをもらったのは、ニンドリの読者さんばかり。「独創」と一筆が添えられたこのサインは、家宝になることでしょう



あ、その前にちょっとお願いがありまして、『マリオ』と『ゼルダ』の最新映像はまだまだ秘密中の秘密。で、発売は『マリオ』が来年の夏で、『ゼルダ』がクリスマス頃を予定してまして、まだまだ公開するのは早すぎると思うんです。ですけども、この「ゲームキューブ」の能力の説明もかねて、このステージだけで、こっそりお見せしようと思ってます。取材のために来ていただいているのに、「こっそり」というのも失礼なんですけれど、写真とかをいっぱい撮って、そこから研究したりしないでくださいね。お願いします（笑）。よろしいですか？…じゃあ、お約束いただいたということで、今から見てもらいます。それではマリオの方から始めましょう」

【『マリオサンシャイン（仮）』の映像】

『マリオ64』でおなじみの「イッツミー、マリオ」という元気な声とともに映像が流れはじめる。BGMはサンバ風にアレンジされた、これもおなじみマリオの曲だ。ステージは3Dでしっかり作られた南の島で、マリオが元気に町並みを走りまわっている。壁キックをして屋根に登ったり、宙返りをしたり、時には木陰で休んだりするシーンがテンポよくスクリーンに映し出される。そんな小気味のよい映像のなかで、会場にいた誰の目にも「？」と映ったのが、マリオが背負っていた「機械」。何をするための機械なのか――。多くの謎を秘めたまま、『マリオサンシャイン（仮）』の45秒の映像は終わったのだ。



これが「秘密中の秘密」の『マリオサンシャイン』の1シーン。背中に背負っている「機械」は何のために使われるのか、気になる～

宮本さんのコメント――「はい、『マリオサンシャイン』。夏の日差しの中をマリオが走り回ります。『スーパーマリオ64』の正当進化版といったところなんでしょうけど、お馴染みの壁キックもパワーアップしています。まだまだ発売は先のことなんで、ゲームの内容がわからないようなカットを選んできたんですが、わかりにくかったかもしれませんけれど、皆さんを一応信用してますので、よろしく。で、ゲームキューブ版になってN64では出せなかった、たくさんの敵ときれいな背景が動くようになりました。スタッフはみんな、今のびのびと作っているところです。じゃあ次は『ゼルダ』の方ですね。『ゼルダの伝説』のゲームキューブ版。こちらはちょっと変わりました。ご覧下さい」



ちょっとどころか、かなり変わったリンクの姿。会場にいた人は「東映動画のようだ」と評価する人が多かったのだ

【『ゼルダの伝説GC（仮）』の映像】

映像の最初に登場したのはブタの兵士（モリブリン？）。そこに立ちはだかったのが、我らがリンクだ。ところが『時のオカリナ』のリアル系とはうって変わって、すっかりアニメ調になってしまったリンク。その姿に来場者の誰もがビックリ。その後も、戦闘シーンやリンクが忍び足で敵の目をごまかす場面など、誰もが想像だにしなかったアニメタッチの映像が52秒間流され、最後にリンクの「ヤーッ」という叫び声が会場に響きわたり、会場からは拍手がおこったのだった。

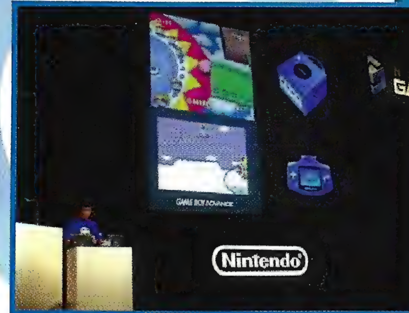
宮本さんのコメント――「ありがとうございました。ちょっとびっくりしました？これ全部、実際のゲームの画面ですからね。キャラクターのデザインがちょっと変わったと思うんですけど、前作で好評だった主人公のリンクをさらにリアルに発展させて、8頭身に近づけて大人にしていく過程で、僕自身ちょっと違和感を感じるようになりました。それで、ゲームキューブの能力を生かして、「もっと我々らしい個性的な表現にアレンジしてみよう」と決めた結果がこれなんですね。ゲームの詳細はまた来年に紹介します。これら2作は2002年中の発売を目標に…、目標というあいまいな言い方じゃなくて、2002年中に必ず発売を約束いたします」

キューブとGBAをつないだ新しい遊び

ゼルダショックの余韻も冷めやらぬまま、宮本さんの話はゲームキューブとGBアドバンスの連動の話へ移っていった。GBAケーブルを両ハードにつなぎ、GBアドバンスには「動きセンサー」を搭載したカートリッジがささっている。宮本さんは実際に操作しながら、『コロコロカービィ2（仮）』の解説をしてくれた。

今回の『コロコロカービィ2（仮）』のコントローラは、「動きセンサー」内蔵のカートリッジをさしたGBアドバンス。プレイヤーはゲームキューブのきれいな画面を見ながら、GBアドバンスを傾けて操作するようになっているのだ。このゲームで楽しいのは、ゲームキューブのステージからカービィが落下すると、手元のGBアドバンスの液晶画面に落ちてきて、プレイが続行できるようになっていたこと。もちろんキューブの画面にカンタンに戻すこともできたのだ。

宮本さんのコメント――「このゲームの場合、さっきGBアドバンスにさしたカートリッジにも、ちょっと秘密があります。このカートリッジには、



上がキューブの画面で、下がGBアドバンスの画面。キューブのステージから落ちてきたカービィを受けとめるために、GBアドバンスの画面にはデデデ大王がいたのだ

「動きセンサー」の機能のほかに、ゲームを書き込むことができるんですね。いろんなステージのデータをゲームキューブから送って書き換えることができます。このコースを書き込んだカートリッジを使うと、テレビの前を離れても、GBアドバンスの方にこれをさしていれば、いつでもGBアドバンスの『コロコロカービィ』…、『コロコロカービィアドバンス』とでも言いますか、それが遊べます。で、この『コロコロカービィ2（仮）』は2002年5月の発売を予定しています」

『どうぶつの森+』もGBアドバンスにつながる

続いて宮本さんは、12月14日発売予定の『どうぶつの森+』を例にあげて、GBアドバンスとゲームキューブの連動の、2つめのアイデアの紹介に入った。

宮本さんのコメント――『どうぶつの森+』は、GBアドバンスにつなぐと一味新しい遊びができます。これが2つ目の使い方です。この場合、GBアドバンスの方にはカートリッジは必要ありません。GBAケーブルをつなぐだけですね。とてもシンプルです。GBアドバンスがつながっていると、『どうぶつの森+』の方ではどうなっているのか、ちょっと画面の方を見てみまし



今西さんも、任天堂ファンの人気者。広報室長のサインを求める、長い行列ができていた



こちらは、ゲームキューブをデザインした芦田健一郎さん。マスコミ向けの発表会に来ていたのだ



『どうぶつの森』プロデューサーの手塚卓志さん。昨年は終日会場にいたのだけど、今年は一般公開日の前日に京都に戻ったみたい

『ゼルダ』や『マリオ』シリーズで、数々の名曲を作ってきた近藤浩治さんも会場に来ていたのだ。次作は『マリオサンシャイン』？





任天堂開発一部の出石武宏部長（右）と『メトロイド』や『カードヒーロー』の生みの親の坂元賀勇さん

ようか。『+』の方ではこのように、海岸にボートが現れます。このボートに乗るとGBアドバンス専用の離れ小島に出かけることができます。離れ小島への「お出かけ」ですね。『どうぶつの森』を遊んでいない人には何のことかわからないでしょうけど、ちょっとがまんして聞いていてください。このGBアドバンスの離れ小島にいろんな家具なんかを持って遊びに行って、そのまま、このGBアドバンスをはずして友達の家に持っていくと、友達の家でもその『どうぶつの森+』から、この島に遊びに来ることができます。ここへ来たら、友達の島なのに、家具を動かしたり、部屋のレイアウトを変えたり、家具を交換したりして遊べるんですね」



『どうぶつの森+』では、もちろんN64版と同じような「お出かけ」もできる。ただし、メモリーカード59を使うようになっているのだ

さらに宮本さんは『どうぶつの森+』に、服やカーテンの「仕立屋さん」ができたことを紹介。この新機能を使えば、オリジナルのカーテンや服の生地を作ることができるようになり、自分でデザインした絵を看板にしたり、玄関のドアの目印にすることも可能になるのだ。また、GBアドバンスの方にお絵描きモードのプログラムを送れば、いつでもどこでも自分でデザインができ、外出中に描いたデザインは、家に帰ってからゲームキューブにたくさん保存できるようになるという。

『どうぶつの森+』の話を終えた宮本さんは、最後にゲームキューブのコントローラについても語ったのだった。

宮本さんのコメント――「最後にひとつだけ。このゲームキューブのコントローラを、このあと是非触っていってくださいね。ゲームの開発をしてて思うんですけど、このコントローラの使いやすさがすごい引き立ってます。とてもいい感じです。いったい誰がデザインしたんでしょうね?(笑) ひょっとしたら日本製デザインの中で、世界に誇れるもののひとつじゃないかと思っています。世界中の人が、いつも当社の作るコントローラをスタンダードにして遊んできてるんですからね」

あらゆる年齢層が満足できるソフト

宮本さんがステージから去ると、岩田さんが再び登壇したのだった。

岩田さんのコメント――「さて、これまで今年中に発売するタイトルと来年の半ば以降に発売するソフトを紹介しましたが、『その間には何もないのか?』『任天堂以外のソフトメーカーからはソフトは出ないんじゃないのか?』などといった心配をされている方も多いと思います。そこで、現在発売予定となっているタイトルの映像をまとめましたので、ご覧ください(下の表の映像が流される)。

▼ビデオで流された映像

スターフォックスアドベンチャーダイナソープラネット	任天堂
動物番長	任天堂
1080° GC(仮)	任天堂
新・巨人のドシン1(仮)	任天堂
メトロイドプライム(仮)	任天堂
ディズニーズミッキー(仮)	任天堂
ドンキーコングレーシング(仮)	任天堂
ソニックアドベンチャー2 for GC(仮)	セガ
STAR WARS ROGUE LEADER~ROGUE SQUADRON II(仮)	EAスクウェア
ボンバーマンジェネレーション	ハドソン
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア
RUNE(仮)	フロム・ソフトウェア
スーパーモンキーボール	セガ
バットマン ダークトゥモロー(仮)	ケムコ
SSX TRICKY(仮)	EAスクウェア
ファンタシースターオンライン(仮)	セガ
ユニバーサルスタジオ・ジャパン	ケムコ
バーチャストライカー3 ver.2002(仮)	セガ
ソウルキャリバー2	ナムコ

ビデオで流された映像は、『スターフォックス ダイナソープラネット』など任天堂発売のソフトが7タイトル、それに『ソウルキャリバー2』など12タイトル、計19タイトルだった

いかがでしたでしょうか。任天堂はもちろんのこと、それ以外のソフトメーカーさんも様々はソフトを開発中であることが、ご理解いただけたことと思います。ソフトメーカーさんのソフトの中には同時発売のソフトや、年内発売のソフトもありますし、この映像に含まれていないソフトもいろいろ開発中ですので、ご期待ください。ここ数年、「任天堂のゲームは子供向け?」と攻撃されることもありました。しかし、ニンテンドーゲームキューブではご覧いただいたような、多彩で粒よりなソフトラインナップを提供し、あらゆる年齢層にご満足いただけるようにしていきます。また、これでもソフトメーカーさんの数や、ゲームソフトの数が少ないとお感じになる方がいらっしゃるかもしれません。しかし、数さえ多ければ問題が解決するというのであれば、今もっとゲームソフトは売れているはずです。我々が直面している状況は、いまだかつて触ったことがない魅力的なゲームソフトが全く足りていないことに起因しているのです。だからこそ多くの遊び手のみなさんに、新しく価値を認めてもらえるものを作らなければならないのです。そして、それに対して我々は、ニンテンドーゲームキューブで答えを出していきます」

最後に岩田さんは「カードeリーダー」についても簡単に説明し、「任天堂は、今後も新しいエンターテインメントの創造に注力してまいります。どうもありがとうございました」と締めくくった。そして、およそ40分の「ゲームキューブ発表会」は終了したのだった。



発表会で流された映像と同じものが、スペースワールドの会場でも見ることができたのだ

おかえりマリオ&リンク! 開拓者たちの新たな船出

「驚かなくなった遊び手に、新しい遊びの提供を」と浅田副社長が語ったとき、「驚かなくなった遊び手って、自分のことかも」と思った。実際、E3以後に伝えられるゲームキューブの情報は、そこそこ興味は引くけれど、僕にとっては驚くほどのものではなかった。驚きのレベルが予想の範囲内だったというよりは、自分が鈍感になっているのだ。そんな反省をしつつスクリーンに目を移すと…。

「イッツ・ミー!マリオ!」の声とともに、マリオがスクリーンの中を走り出すと、じわりと泣けた。新しい『マリオ』の映像を見て、僕は泣けてしまったのだ。マリオが地中海のフンイキたっぷりの街を駆け抜け、カベキックを連発している姿を見て、ココロの中で「おかえりマリオ!」と叫んでいた。なんだかんだと言いつつも、自分はマリオが好きなんだなと再認識した。『パーティ』でも『ストーリー』でも『カート』でもない、あのマリオが好きなのだ。システムやグラフィックの進化を職業的にチェックすることを放棄して、ただひたすらマリオを待っていたい。

そして『ゼルダ』だ。うれしい。とにかくうれしい。アニメ調になったキャラデザインがうれしいワケではない。コミカルタッチの演出がうれしいワケでもない。『オカリナ』~『ムジュラ』と続いたリアル路線をばっさり捨てて、新たな場所へ向かおうとする宮本さんと彼のチームの開拓精神がうれしいのだ。あのデザインを好きか嫌いかと言う前に、新たなシステムを推理する前に、開拓者たちの新たな船出にエールを送りたいと思う。そして、そんな時代を自分が共に生きられることに、また涙がじわり。さあ、新しい時代の始まりだ。



(涙もろい尾関)

NSW写真館



『黄金の太陽』の続編を開発中の、キャメロットの高橋ブラザーズも会場で発見。写真右は『DT』の遠藤雅伸さん

「NSW特製うちわ」を持つ、『カプコン』の岡本吉起さん。『ふしぎの木の実』の続編を作りましょうよ





(株)クリーチャーズから(株)ポケモンの社長になった石原恒和さん。今年はNYでポケモンセンターをオープンするそう

『ポケモン』のGBアドバンス版が期待される、ゲームフリークの面々。右からカビゴン西野さん、森本茂樹さん、太田健程さん





こちらもゲームフリークの増田順一さん。来年のスペースワールドでは『ポケモン』の新作を出展?

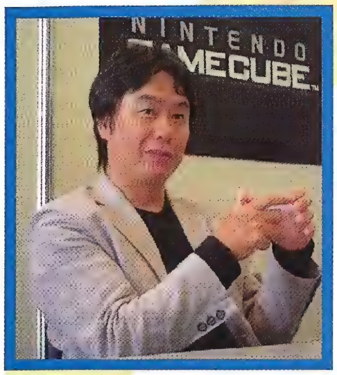
Nintendo スペースワールド 2001

the Nintendo difference

宮本茂さん 合同記者会見 ほぼパーフェクトコメント集

2001年8月23日
東京ビッグサイト ミーティングルーム





「ゲームキューブ発表会」の後、国内外のメディア関係者を集めて、宮本さんの合同記者会見が開かれた。ここでは、およそ1時間の質疑応答の模様をご紹介しよう。



『ゼルダの伝説GC(仮)』が変わったことについて

ほら来た！ いちばんに(その質問が)来ましたね(笑)。あの、『ゼルダ』に関しての発表は、(発表会の)あのステージだけってお話をしましたよね。だから、今日はあんまりしゃべるつもりはなくって…(笑)。今年は、『ゼルダ』が出るまでにたくさんのソフトを売っていきますから、そちらの話に注目してほしいと思うんですけど(笑)。(『ゼルダ』の映像を)たくさん写真を撮ってましたけど、何かに載ったら「約束を守ってくれなかった人だ」とみなします(笑)。ま、冗談はさておき、今年のE3でお見せした『ゼルダ』のプロモーションビデオは、去年の8月(新製品発表会)と同じでしたよね。それってウソをついたわけじゃなくって、E3のときは隠していたんです。去年のスペースワールドのときは、ちゃんとあのような『ゼルダ』を作っていたんですね。あれは、ひとつの『ゼルダ』が向かう道かなと思って、いろいろ実験をやっていたんですけど、どうも僕自身がGB版をやったり、リンクというキャラクターが「何歳くらいが理想か」ということを考えたときに、成長していくリンクに違和感をおぼえるようになったんです。

この業界って、ゲームセンターの頃から、ひとつのものが流行ると、次の年はそれに似たものがいっぱい出てくるということを歴史として繰り返してきているんです。たとえば映画も、日本のアニメもとくにそうですけど、誰が作っても同じようなものになってしまう。マニアの人からすると違いはわかるんですけど、一般の人からすると、全部同じようなものになってきている。これが山内社長の言い方で「村」ということになるんでしょうけど、そういう傾向のある業界だと思っています。だから、「何を作るか」ではなくって、余所より質の高いもの、よくできたものを作るようになっている。そういう中で、ゲームを作っている現場で、どういう人が重宝されるかと言えば、技術的にレベルの高い人ということになってしまう。作っている人が楽しんで、自由奔放に作るんじゃなくって、ある技術に対して研ぎ澄まされた人だけが大事な人になっていく。僕はこういう開発環境がキライなんですよ。



E3で発表されたときの『ゼルダ』の映像。昨年発表されたものとまったく変わらないので、「おかしい」とは思っていたのだが…

それで、現場のスタッフには「のびのびとやってほしい」という話をして、それから僕のリンクに対してのイメージの話をして、いくつか出てきた実験の中からあれを選んだんです。で、順調に(『ゼルダの伝説GC(仮)』の)制作は進んでいます。僕がすごく心配していることがあって、前のリンクから正常に、よりCGらしいリンクに育つことを期待しているお客さんがたくさんいることは、僕もわかっているんですけど、そういった人たちを裏切らないようなユニークなゲームであることが『ゼルダ』の命なので。冒険のできるゲームにできる自信がありますので楽しみにしてください。これがノーコメントのかわりの、短いコメントです(笑)。

宮本さんの考えるリンクのイメージ

難しいですね。少なくとも、子供に近いことですかね。だから、『オカリナ』のときも子供はどうしても必要なキャラクターだったので入れたんですけど。それ以外は生理的なもんでしょうね。CGの妙に磨き上げられた質感だとか、ポリゴン数を増やしていったときに、ついピアスなんかをしてしまう。あの質感というのは、どうしてもついていけなくなってしまって…(笑)。

『マリオサンシャイン(仮)』について

今日は『マリオ』の話はしないということで…(笑)。みなさんにわからないようなカットを録ってきたら、「どこがウリなのかわからない」と言われて、難しいですね(笑)。間違いなく言えることとは『サンシャイン』ですから、夏に売らないと恥ずかしい(笑)。それから怪しい機械を背負ってましたね。あれはチンドン屋さんじゃないんですけど…。(海外のメディア関係者に)翻訳不能？ えーっと、ジャズバンドのような機械を背負ってましたね。あれは怪しいですね。僕と一緒にやっている、『マリオ64』のアニメーションをやってくれた小泉(歓晃氏)という者がディレクターをやってまして、だから大丈夫ですよ。個性的なものにする自信があります。だからもう少し待ってください。



『ムジュラの仮面』のゲームシステムディレクターも担当していた小泉さん(写真右＝東京ゲームショウの授賞式で)

キューブと同時に『マリオ』が登場しないのは？



スタッフが『ルイージ』を作りたがっていましたからね。できれば『マリオサンシャイン』を早く作りたかったんで



ポケモンの漫画やポケモンセンターの仕事で、最近はアメリカにいることの多い伊藤あしゅらさん。隣は任天堂アメリカのゲイル・ティルデン副社長

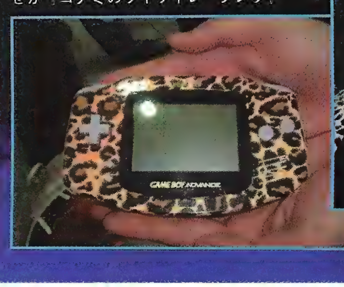


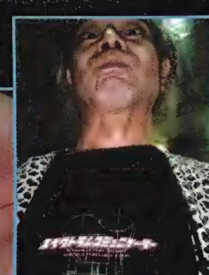
『スマブラDX』の開発や、『星のカービィ』のアニメ化などで超多忙の桜井政博さん。今度はインタビューをぜひ！



左のお方は『ポケモンスナップ』のデザイナーだった川瀬シゲゾーさん。今はHAL研でポケモンソフトを開発中？

あしゅらさん所有のGBアドバンスはもちろんヒョウ柄。ささっていたソフトは、なぜか『コナミのワイワイレーシング』



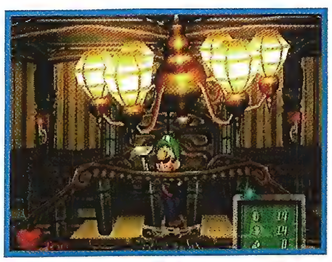


あしゅらさんが着ている「ちゃいリアン」のTシャツはネット通販で手に入れることができるぞ(www.chailien.com)

すけど、僕はどっちかというと『ピクミン』とかに力を入れているので、自分が関わって出していくとなると、ある程度の間隔があかないと無理なんで、『ルイージ』が出て、『ピクミン』が出たら、その後に『マリオ』が出て、『ゼルダ』が出ると。ちょっと残念ですけど、カンベンしてください。

『ルイージマンション』の操作性について

カメラをシンプルにしたっていうことは評価してほしいですね。僕はメインスティックとAボタンだけで遊べるゲームを目指しているんですけど、結果的には、他のタイトルもほとんどのボタンを使うようになっていますね。でも、基本的には『ルイージマンション』では、徐々に操作を覚えていけばいいようになっています。かなり初歩的な使い方でも遊べるように作っているんですが、『マリオサンシャイン（仮）』を先に発売しておけば、もっとシンプルな遊びから先に入れたと思います。でも、『ルイージマンション』も、いろいろモニターをとってシンプルな操作にしているので、大丈夫だと思います。



最初は、Cスティックの操作で戸惑う人も多いかも。でも、じきに慣れてくるから大丈夫

『マリオネット』や『マリオ128』は制作中？

会社の中ではいろんな実験をしていまして、「100人マリオ」の一部は『ピクミン』に代わった部分もあります。でも「100人マリオ」の実験はまだしていまして、常に2～3年後の準備をしていかないとダメなんで、そのうち何か紹介できると思います。

『マリオネット』は止まっていまして、本当に「マリオネット」を作っていたんですけど、それができると、「複雑ながら単純なゲーム」ができたかもわからんのですけど…。そのうちお見せします。そのように会社の中でいろんな実験をしていまして、面白い、新しい素材をいっぱい作るということを開発の基礎にしています。



宮本さんの言う「100人マリオ」とは、昨年発表された『マリオ128』のこと。また、『マリオネット』とは、任天堂が取得したドメイン名（マリオネット.com）で明らかになったタイトル名なのだ

ピクミンをプレイヤーが操作できないのは？

チームのみんなが「ピクミンを見る」というゲームを作りたいという意識を持っているからじゃないでしょうか。自分でも触るんですけど、基本的には「見る」というゲームにしたいんです。それは新しい感覚で、ガラスの板の中でアリを飼ったり、何かに群がっているアリをじっと観察するような遊びですよね。

『ピクミン』での宮本さんの立場

メインのディレクターがいて、私はプロデューサーとして、仕様書を書きながら、一緒に仕事をしています。デザインに関しては若手を登用して、いろんなデザイナーのコンペをやりながら社内で作っていますので、僕が描いた絵は1枚もありません。作りはじめたころと比べると、ずいぶんと絵が変わってきたんですけど、『ヨッシーストーリー』を作ったチームを主体に作っています。ということは開発の時間がかなりかかっているということですね（笑）。

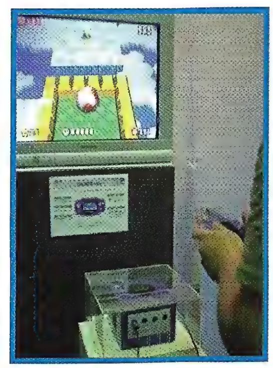
宮本さんが関わっているゲームキューブのソフト

ものすごい数が動いています。僕は（各プロジェクト承認の）ハンコを押してるはずなんですけど、パッとここで答えられないくらいです。30タイトルは下らないでしょうね。ただ、僕自身がちゃんと持てるのは7タイトルくらいですね。（ソフト開発に関わっている人員は）ゲームキューブだけでも、セカンドパーティを含めると7～800人は動いているでしょうね。

『コロコロカービィ2（仮）』の新しい仕組み

今回の『コロコロカービィ』で使っていた「動きセンサー」のカートリッジにはプログラムはまったく入っていません。そのプログラムをゲームキューブの方から送る計画を、今しているところです。やっぱり、『コロコロカービィ』というゲームを僕が考えるに、GBカラーで遊ぶ、ユニークなゲームとして、ある程度終わっていると思うんですね。さらにそれをGBアドバンスで豪華な絵にして、どのくらい面白いのかといえば、そんなに変わらない。それなら、今度はキューブを使って、曲面とか多彩なステージを作ろうと。けど、GBアドバンスでも『コロコロカービィ』を遊びたい。それで、おまけの機能として、キューブの方からいろんなコースデータを送ったり、エディットしたものを書き換えて遊んだりできるようになります。たぶん友達と通信ケーブルを使って交換したりできるようになると思うんですけど…。

勘のいい方は気がついていると思うんですけど、GBのカートリッジはフラッシュロムでできています。コピー問題があるからそう簡単には広げられないんですけど、任天堂がちゃんと市場にこれを広めれば、サードパーティさんはいろんなことに使えます。ですから、キューブの側のゲームで、何かGBアドバンスの方に、本体のラムではなくって、ちょっと大きなプログラムを送りたいときに、このカートリッジがあればいいわけです。基本的にはGBアドバンスの転送型のゲーム、いまは1カートリッジプレイと言って、ひとつのカートリッジからほかの3人に転送して遊んでいますけど、それは本体のなかのちっちゃなラムを使っています。今度は『コロコロカービィ』を出すことによって、もうひと回り大きなエリアができますので、4人対戦の新しいゲームを供給することもできるようになります。



『コロコロカービィ2（仮）』は、スペースワールドの招待日のみ、実際に遊ぶことができたのだ

『どうぶつの森＋』でのGBアドバンスのデータは？

『どうぶつの森＋』の服のデザインをGBアドバンスでやって、それをスリープモードにしておいて、キューブに戻すことはできます。ただ別のゲームで遊ぶときは、いったん電源を切りますから、データは残らなくなりますけども…。

NSW写真館

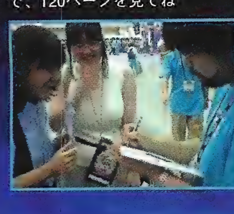


『ムジュラの仮面』のアートディレクターだった今村孝矢さんと、みずすリンクのご対面。今村さんは『フォックス』を開発中



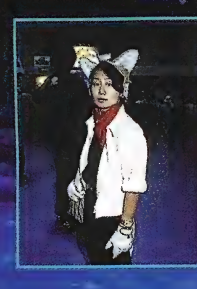
今村さんがこんなポーズをとるのも、ファンサービスの一環なのだ

ファンに求められればサインもどんどん書いちゃう今村さん。ニンドリもサインをいただいたので、120ページを見てね





小学館の学年誌に、『ゼルダ』のコミックを連載中の、姫川明さん（女性2人）ともご対面。姫川さんは名古屋からやってきたのだ



フォックスのコスプレさん。今村さんは「フォックスのコスプレが多くてウレシイなあ」と喜んでいたのだ

宮本さんが考えるオンライン戦略

僕らも業界にいて、みなさんと同じで最新の情報を持って動いているわけなんで、オンラインゲームに興味がないことは全然ないんですけどね。オンラインゲームが本当にビジネスになるかについては、みんな本当に曖昧なんですね。僕はゲームの作り手として、オンラインに魅力を感じる反面、自分のアイデアが行き詰まったので、「オンラインになればなんとかなる」という「逃げ道」を感じてるんです。任天堂自身も、オンラインに興味がないわけではなくって、準備はしています。それがビジネスになるかどうかは、まだ見極められない。その間、クリエイターとしてはもっと身近な、オンラインというよりはコミュニケーション。このコミュニケーションに関して、僕らはまだまだやり残したゲームがあるので、どんどん作ろうと思っています。たとえば今度の『どうぶつの森+』は「コミュニケーションゲーム」って、ジャンルを勝手に作って呼んでいるんですが、あのカセットを通じて友達や家族とコミュニケーションするというのがいいと思いますね。

『メトロイドプライム』の開発について

レトロスタジオという会社と、順調に仕上げる体制に入りました。じつは今度のショーにも出そうと思って準備をしていたんですが、音とか、まだちゃんと入っていない部分があって、手触りが悪いと僕は触ってほしくないので、あえて持ってこなかったんですよ。ギリギリまで粘って作ってくれたんですけどね。それで、ビデオを録って持ってきたんですが、あまりそれを見せると、『メトロイドプライム』のミーティングみたいになってしまうので、(広報から)「やめてくれ」って言われたんです(笑)。だからカバンのなかにしまってあります。でも順調に進んでいまして、これから1年以内に発売できるところまでいくと思います。



アメリカにファンの多い『メトロイドプライム』。このソフトは、来年のE3で大々的に発表されることになりそう

マリオブラザーズの共演はあるか?

会社でもよくその話はしています。いちおう『ルイージマンション』の最後でもマリオは出てきますけどね。いまのハードはマリオとルイージを一緒に出して、『スマブラ』のように闘わせることもできますから、何かやってみたいですね。近々実現したいと思います。

新社屋にモーションキャプチャールームが?

レンタルスタジオにしようかと思っているんですけど。どこからそんな話を聞いてくるんですか?(笑)。そこでいま、着々と再来年用のソフトの仕込みをしています。すごくいいスタジオなんで、貸してもいいですよ(笑)。今度、サウンドのスタジオもできまして、すごくいいですよ。そこは10人、20人くらいのちょっとしたバンドが入れるぐらいの広さがあって、ちゃんと録音できるようになっているんです。

ゲームキューブソフトの開発期間は?

ソフトによってまちまちで、『ピクミン』なんかはコンパクトなチームで作れますし、僕はゲームキューブの性能をうまく使えば、おそらく半年から2年くらいというのが一般的なゲームの開発期間だと思います。ソフト1本あたりに関わる人員も、10名から30名の間くらいだと思いますね。『エターナルダークネス』のように、たくさんの人数でかかっている仕事もありますけど、やっぱり物量の大きなものは人手がかかりますね。たまに40人、50人というチームになることもあるんですけど、ゲームの売り上げや、ゲーム業界の人材の規模から考えると、30人を越えるというのは、あまりやっちゃあいけないと思います。逆に、「少人数で短期間で面白いものを作れるから、ゲームって面白い」という考え方を広めていきたいと思っています。

ゲームキューブ版の『ポケモン』について

今年中のラインナップということで、今回は紹介しなかったんですけど、また近い将来、お見せします。前回見せてますけど、それが今回出てこないのは、何かが決まっていないからなんで、まもなくそれが決まると思ってください。



昨年の新製品発表会で紹介された『ニャースのパーティ』。これをもとに、新たなポケモンのソフトが作られているんだろうか?

ゲームキューブのコントローラは永遠?

これは当分変わらないと思いますよ。将来、ボタンのサイズがちょっと大きくなったりとかあると思いますけど、基本的なレイアウトについては、僕はかなり究極のカタチに近づいたと思っています。

これからのサードパーティとの関係は?

任天堂がサードパーティに対して、「どんどんゲームを作ってください」と言うとか、サードパーティからたくさんのゲームが出ることが、ゲームの未来を明るくするとは思っていないんですね。誤解を受けやすいんですけど、「サードパーティをいらない」と言ってるわけではないんです。これまで、業界がやってきたことは、あるソフト会社に対してお金を払うとか、ソフト会社にどんどん入ってきてもらうとか。ある特定のタイトルに対してお金を払ったりとか、作ってもらうようにお願いをするとか。どうも、会社間のトレードになっているような気がしています。お客さんの方にもそれが伝わる。僕はもっとクリエイター間の、作り手同士の関係を大事にしていきたいと思いますし、任天堂も会社とかに投資するんではなくって、特定のクリエイターを支援するというカタチをもっと強めていきたいと思っています。ですから、マリーガルで作っている『動物番長』とか『新・巨人のドシン1』とか、松本玄人さんとか飯田(和敏)君といった個人を任天堂やマリーガルが支援していくという、そのような動きをどんどん強めていきたいと思います。だからセガさんとの関係ではなく、中(裕司)さんと僕の関係とか、岡本(吉起=カプコン)さんと僕の関係とか、そのようなところでのコラボレーションというのはもっと増えていくと思います。一緒にモノを作るというのではなく、プロデュースするうえで、コラボレーションする可能性が増えていくと思いますね。



スペースワールド初デビューの中裕司さん(写真左)と名越稔洋さん。ゲームキューブの頼りになるクリエイターさんなのだ

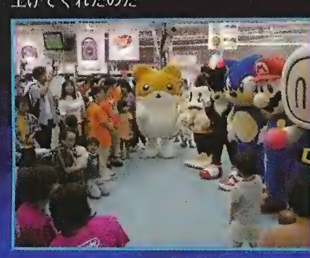
「トゥナイト2」(テレビ朝日系)のインタビューを受ける中さん。この番組を見た人も多いでしょうね





サインに応じる中さん。中さんや名越さんはスペースワールドの最終日までいたのだ。次に会える機会は東京ゲームショウかな?

スペースワールドの会場にいた着ぐるみたちが勢揃い。彼らは会場の雰囲気を盛り上げてくれたのだ





「ゲームWAVE」の伊集院静さんも、ステージに登場していたのだ。「初めて芸能人を生で見た」という読者さんも

the Nintendo difference

任天堂 経営企画室長 岩田聡さん インタビュー

2001年8月25日
幕張メッセ会議室





スペースワールド初日、岩田さんへの単独インタビューに成功！ いまや「任天堂のスポークスマン」として大活躍の岩田さん。発表会の印象や、気になる『ゼルダ』などの話を聞いたのだ。



一番言いたかったことは「9月14日発売」

—— スペースワールド初日は30分早めて開場しましたけど、本当に大盛況ですね。

岩田 ありがとうございます。

—— 会場前はおよそ2000人のファンの方が並んでいたようです。

岩田 本当にたくさんの人に並んでいただいて…。毎年来てくださるお客さんもいますけど、今年はこれまで任天堂のショーに来たことがないような年齢層の方にも、多くお越しいただいたんじゃないでしょうか。

—— そうですね。なかでも『スマブラDX』の人気はスゴイですね。

岩田 「プレミアムファイト！」の大会の告知をしましたから、全国の「オレは強いんだ」って自信のある方がいっぱいいらっしゃったんでしょうね。近所では負けたことがない人とか(笑)。そういった人は全国レベルで腕試しをする機会を求めていたんだと思います。2年前に「スマブラ大会」を開いたときもすごかったですけどね。



↑開場してしばらくは、事故を防ぐために、お客さんを2~30人のブロック単位で入場させるようにしていたのだ。で、そのほとんどの人たちは『スマブラDX』のコーナーの方へ。「まるで、ピクミンの群みたい」という声も(写真は最初の来場者たち)

—— 2年前は確か1万5000人もの人が大会に参加したんですよね。今回も開場して、わずか20分後には1時間45分待ちになっていました。

岩田 いやあ、恐れ入ります(笑)。

—— ところで、23日に開かれた「ゲームキューブ発表会」に点数をつけるとすれば、何点になりますか？

岩田 90点くらいはできたんじゃないですか。

—— E3のときは95点と言ってましたよね。あのときより5点減ったのは？(笑)。

岩田 いや、今回もよくできたと思いますよ(笑)。大きなトラブルもなく、任天堂のメッセージがみなさんによく伝わったと思います。

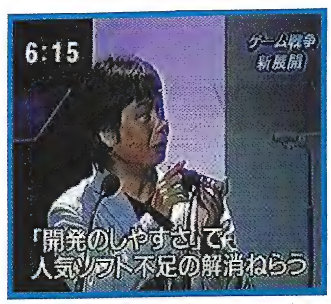
—— 今回の発表会のコンセプトは何だったんですか？

岩田 いちばん言いたかったのは…、「本当に出ますよ」ってこと(笑)。

—— あははは。

岩田 でも、本当に「また出なんじゃないの？」って思っているお客さんがかなりいらしたと思うんですよ。それにE3で任天堂を誉めてくれた人のなかにも、「新しい面白さ、新しい驚きはわかるけど、本当に9月に完成して売れるの？」と考えた人がいたのは事実で、実際そのような声も聞きましたからね。だから、約束通りに発売するために、ソフト開発チームのみんながハードワークをずっと続けてきたわけなんです(笑)。

—— 本当にお疲れさまです。でも、当日のテレビなどの報道ぶりを観ると、頑張っただけの成果があったと言えますね。



↑各放送局とも発表会の模様をいい感じで伝えていたのだ。「ニュースの森」(TBS系)では、宮本さんの姿も映っていたぞ

岩田 E3というのは業界関係者のイベントですから、業界の方はゲームキューブのことをよくご存じだと思うんです。でも、ごく普通のゲームユーザーの方…、ゲーム雑誌を日常的に読まないライトなユーザーの方には、新ハードのことがまだまだ伝わりきっていませんし、そのような方の数はすごく多いわけです、そのような人に、一般の新聞やテレビで、「ゲームキューブが9月14日に発売されるんだ」ということを伝えてもらうことは、すごく大事なことだったんですね。発表会を2回開いたのは、そういう事情もあったからなんです。



↑ゲームキューブ発表会は、23日はマスコミ向けに、24日はソフトメーカーと流通関係者向けに開かれたのだ。内容はほとんど同じ

—— 発表会の反響で印象に残っていることはありますか？

岩田 私は、その質問に答えるのに、いい立場じゃないんですよ。プレゼンテーションが終わったあとは、ずっとインタビューが続いたものですから…。会場を回って、「どうでした？」って聞くことができれば、何か言えるんですけどね(笑)。

—— E3の発表会の1時間に比べると、40分はちょっと短いかなと思ったんですけど…。

岩田 これまでの任天堂の流れをずっと観てきたドリームさんにとっては、「もっと長く、もっと詳しくやって欲しい」と思われるんでしょうけど(笑)。でも、これまでの任天堂を知らない方に対して、2時間のプレゼンテーションをすると、お腹が一杯になってゲンナリすると思うんですよね。

—— ゲームキューブの映像を、今回

NSW写真館



↑今年のスペースワールドの特徴は、コスプレの人が多かったこと。あと、ニンドリ付録のハンドブックを持っていた読者も

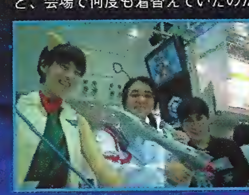


←コスプレでいちばん多かったのがリンク。それに、ネスやフォックスのコスプレも目立っていたのだ



↑これって「スーパーコスプレ」？セレビィをイメージしてます

←ついにゴショッカーのコスプレも登場。あさひさん(中央)は、このほかにも、とたけけさんのコスプレなど、会場で何度も着替えていたのだ





←フォックスコスプレのいがいがさんは、イギリスの放送局の取材を受けていたんだけど、どんなことを話したのだろう？

初めて観た人もいたでしょうしね。

岩田 僕らは誰にでもわかるように、どうお話しするかをテーマにしていましたから、それ以外のことは個別に説明していくしかないだろうなと思いますね。

インパクトのあった『ゼルダGC』の映像

―― でも、正直な話、「もっと観たい」と思った発表会でした。まだまだ隠していることはいっぱいあるんでしょう？(笑)。

岩田 いやいや、ネタ切れになったら困るじゃないですか〜(笑)。いま持っているものを何もかもさらけ出してしまったら、お客さんの楽しみがなくなってしまうでしょう。娯楽というのは、初めて観たときのインパクトがとても大切なので。

―― インパクトということで言えば、『ゼルダGC』の映像には驚きました。

岩田 とても反響が大きいみたいですね。今回の最大の驚き？

―― ビックリしましたね〜。去年の発表会で観た、『ゼルダ』のムービーは「一体何だったの？」って感じで(笑)。

岩田 昨年発表した、あの方向で、『ゼルダ』を作っていたのは事実なんです。でも「何か違うぞ。このまま頑張って、リアルになればなるほど、どんどん個性がなくなるぞ」と感じるようになって。それで、「個性がなくなるために苦労するって一体何なんだ？」ということが、宮本の頭のなかでどんどん大きくなって、違和感も感じるようになって。それで、「任天堂らしいユニークな方法って何だろう？」って考えて…。自分たちで「the Nintendo Difference」って言っておきながら、「どんどん人と同じようなものを力ずくで作るというのは違うんじゃないの」というところから、新しい方向にチャレンジしようと。それを『ゼルダ』のような看板商品でやることの意味というのは、本当の意味で「違うことをやるぞ」というメッセージにもなりますしね。

―― 本当にそうですね。『時のオカリナ』の流れで新作を作るのがいちばん楽な方法なんでしょうけど。

岩田 そのような作り方って、「アタマは楽だけど、カラダはツライ」という方法ですよね。でも、「アタマをもっと使おう」というのが、今回の『ゼルダ』には明らかにありますよね。ただ、人それぞれで、違和感を感じたり、そうじゃなかったりするわけで…。このような新しい道を選べば賛否両論が出てくるというのは、僕らも当然わかってやっていることで、今回は「すごくガッカリした」とおっしゃる方と、「ものすごくいい」とおっしゃる方が極端に割れていて…。でも、新しいものって評価がわかれるものなんですよ。



発表会のあとで、キューブのソフトをプレイすることができたのだけど、『ゼルダGC』の話題でもちきりだったのだ

―― そう思います。でも、会場で観た人は、「ものすごくいい」と評価する人が多かったようですね。

岩田 動いた絵を観た方には、そのような反響が多かったようですね。で、壇上で宮本がお願いしたにも関わらず、約束をやぶってネット上にいろいろ写真が出ていましたけど(笑)、静止画を観た方には、「ええっ〜!? これが『ゼルダ』なの？」って思った人も多かったみたいですね。

―― あのようなアニメのような映像が、実際にゲームキューブで動いているというのが驚きだったんですがね。



宮本さんが「お約束」と言った以上、『ゼルダ』の画面をどんどん載せるわけにはいかないのだ。でも、タイトル画面はいいでしょ？

岩田 広報からは、「公開する以上は、ちゃんと動く絵を配らなくていいんですか？」ってずっと言われてて…。でも、あれを動画として配ったら、そればかりが紹介されて、肝心の『ルイージマンション』や『ウェーブレース』がまったく紹介されなくなるんじゃないかっていう危惧があって、「いまはその時期じゃないよね」という判断をしたんです。ただ、あまり静止画ばかりが流布されると、『ゼルダ』の真意が伝わらない恐れはありますね。でも、僕らは、新しくて、個性的で、かつ魅力的なことをやってるわけで、みんな肩すかしを食らったような気持ちになったかもしれませんけど、動く絵を見たら、「ああなるほどねえ」と思ってもらえるところもあったと思うんです。

―― そうですね。

岩田 『ゼルダGC』については、これから段階的にお知らせしていくことになると思いますね。

―― 次の機会は、やはり来年のE3の場で、ということになるんでしょうか？

岩田 次の発表の大きなタイミングは、来年のE3なり、スペースワールドということになりますね。来年末に『ゼルダGC』を発売することになっていますから、「E3で何も見せません」ということにはならないわけで(笑)。ただ、あの映像が（アニメのように）セル画を書き起こして作ったものではなくって、全部3Dのモデルがあって、実時間でそれを操作して、あのような絵が実際に出ているところまでは到達していることは、いまの段階でもはっきり言えることなんですね。

―― 制作は、かなり進んでいるようですね。

岩田 かなり進んでないと、「来年のクリスマスまでに出します」なんて豪語できるわけないじゃないですか〜！(笑)

―― でも、1年以上も待たないといけないわけです(笑)。

岩田 E3のときだって、「何で明日売らないんだ!?」って言う方がたくさんいましたから(笑)。僕らからすると、「5分触ってもらうのはOKだけど、何十時間も遊んでもらうためには、まだまだ足りないんです」という状態のソフトを出展して触っていただいたわけで…。その、何十本も作っているうちの、2本ができたから、今回発売できるわけですよ。そのための努力をこの3ヵ月やってきたわけですけど、「この3ヵ月でずいぶん変わった。とてもよくなった」って任天堂の中や外の人が言ってくれて…。それができたのは、やっぱりゲームキューブというハードの素性のよさが大きいと思います。作り手の評判もとてもいいんですね。

『マリオサンシャイン』のキモはまだ秘密

―― GBアドバンスとキューブのつながりに関しては『コロコロカービィ』の説明がありましたね。

岩田 GBアドバンスとキューブのつながりについては、お客さんが想像していなかった例を「何か出したいね」って、宮本とずっと相談してきたことなんです。「GBアドバンスが自分専用の画面をもつコントローラになる」ということは最初から言っていて、「フットボールや麻雀のゲームはこれでできますよ」と言ってましたよね。でも、そ

もちろん家族連れが多いのもスペースワールドの特徴。「これいいな〜！」「買ってね」という会話が聞こえてきそう





会場ではポケモンカードのトレードをする光景も。来年は「カードeリーダー」で遊ぶ姿が見られることになるんでしょうね

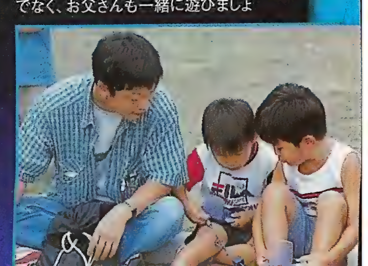
夏休み最後の休日。お父さん、お母さんと一緒に行ったスペースワールドは、小さな子どもたちの、一生の思い出になるんでしょうね





ゲームキューブのソフトが初めて触れるイベントだったとはいえ、写真のように会場の隅っこで、ずっと寝てた人もいたりしたのだ

GBアドバンスで通信対戦。これが21世紀を生きる人たちの正しい遊び方。子どもたちが遊ぶのを見るだけでなく、お父さんも一緒に遊びましょ



ういうのをただ作っても、みなさんの期待を越えることができないじゃないですか。「ああ、聞いていたことが、本当に動いている」って感じるくらいで…。で、「聞いたことはないけど、やってみたらなるほど」と思えるようなものを何かひとつ出そうということで、『コロコロカービィ』をお見せしたんです。発表会でも言いましたけど、お客さんは大抵のことに飽きているんですよ。ゲームでちょっとくらいすごいことをしても、ちっとも驚いてもらえない。そういう意味では「変なことをしないといけないね」と。変なことでこの仕組みが生きるし、この期間でお見せできることのひとつを、今回ご覧いただいたわけです。

―― いろんなアイデアがある中のひとつなんですね。

岩田 そうです。宮本も「いくつか考えられる中の2つを紹介しました」と言いましたしね。だから、あの2つだけがGBアドバンスとキューブのつながる「リンク」の正体じゃないですよ。

―― そうでしょうね。

岩田 あと、『マリオサンシャイン』にしても、絵がキレイで、マリオが気持ちよさそうに跳んだりはねたりしてるけど、「ゲームはどこが新しいんだ？」…って思われたでしょ？（笑）。

―― はい。ずいぶん隠しているな～って思いました（笑）。

岩田 当然、あのゲームのキモの部分は隠しているんです。それだけ、新しい驚きは大事にしたいし、そういうものを早くから見せてしまうと、たくさんマネをされてしまうんです。

―― わかります。

岩田 振動パックを任天堂が初めて発表したあとで何が起こったか…。そのことに対する主張もあったのか、宮本もコントローラについては強くアピールしていましたけどね（82ページ参照）。「誰がこのコントローラを発明したんだ」って（笑）。

―― あの宮本さんの最後のコメントは、任天堂の主張だったんですね。

岩田 でも、不思議なほどに、「ソースは我々ですよ」ということがどこかに行っちゃってて…。まあ、ドリームさんはおわかりいただいていると思いますけど、一般の方にはそういうことが伝わっていないんですね。僕らは自分たちがソースであることを誇りにしていますし、多くの人にそのことを理解していただけるとウレシイのですが。だから、イノベーション（革新）がどこから出ているのかということについては、ちゃんとアピールしたいし、かといって、あまり早く全部をさらけ出してしまうと…（笑）。「あっ、あのアイデア面白いぞ」って、さささっと作って、来年の春に発売したりする人たちがいるのが、この世界ですからね（笑）。任天堂はゆっくり、ちゃんと磨いて商品を出す主義ですから、宮本も慎重にならざるを得ないですし…。だから、「今からマネをされても、俺たちの方が絶対に早くゴールにつく」という確信をもてるようになってはじめて、情報を出すようにしているんです。「ズルイ」とか言わないでくださいね（笑）。



「ニュースの森」では『マリオサンシャイン（仮）』の映像がたっぷり流されていたので、見た人もきっと多いでしょうね

―― 『マリオサンシャイン』で、宮本さんが「壁キックができる」って説明してましたけど、それはどうでもいいことで…（笑）。やっぱり、マリオが背負っていた機械が気になりましたね。

岩田 まあ、意味もなく背負いませんからね（笑）。

―― それを想像するのも、ユーザーの楽しみのひとつとも言えますし。

岩田 そうですね。宮本のほうも、『ピクミン』が一段落したら、少しみなさんにゆっくりお話する機会ができるはずなんで、そのときに質問責めにしてください（笑）。

―― 楽しみにしています（笑）。それで、年内発売のキューブソフトは6本ですね。

岩田 任天堂からは6本ですね。

―― ほかにも何かありそうな…？

岩田 あるかもしれませんし、ないかもしれませんね。

―― これからは、随時発表していくことになるわけですね。

岩田 「大きなショーが開かれるまでは何も発表しません」ということになれば、商売があがったりですから。これまでは、まだ発売が先なのに、ポロポロと情報を出して、「さあ発売だというときに、何も新しい情報がなかったらどうするんですか？」ということもあって、E3のときまではず～っと黙って…。だから、「死んだふり作戦」（笑）。

―― あははは。でも、これからは作戦変更して…。

岩田 このスペースワールドを境に、何かイベントがないと発表しないということはなくって、情報は順次いろんなカタチで出ていくことになると思います。それは任天堂の広報からも、ほかのソフトメーカーさんからも、段階的に出ていくと思いますし、やっぱりソフトメーカーさんの中に、ゲームキューブファンが増えてる手応えがかなりありますので、全部のハードを触り比べた人は、発表会で私が言ったメッセージがいちばんよく伝わったと思います（笑）。そんな人ほどキューブのメリットを理解してもらえると思いますね。まあ、世の中の人も、岩田や宮本が100回「ゲームキューブはすばらしい」と言うよりも、ソフトメーカーさんが「触り比べたけど、ゲームキューブはいいんですよ」と言う方が、ずっと説得力があるんだろうなと思いますね。ニュース番組でも、ナムコの世取山（宏秋）さんと、セガ（アミューズメントビジョン）の名越（稔洋）さんがキューブのことを誉めてくださっていて…。ああ、ありがたいなあって（笑）。

―― そうでしたね（笑）。

岩田 でも、彼らとは特別な関係にあるのではなくって、本当にゲームキューブを触ってよかったということを言ってくださっているので、とてもありがたいことですね。それはゲームキューブを開発した竹田（玄洋氏）の努力が実ったということじゃないでしょうか。



「ワールドビジネスサテライト」（テレビ東京系）で「作り手からするとバランスのいいハード」とコメントしていた名越さん。『スーパーモンキーボール』もよろしく

参入メーカーの数より ソフトの質の方が大事

―― スペースワールドの会場に、ソニックの着ぐるみがいたのも印象的でしたね。

岩田 そうそう。ソニックの着ぐるみを見たときに、（しみじみと）「ああ、時代は変わったなあ」と（笑）。

―― 本当にそうですよね。実際、キューブに参入しているサードパーティの数はどのくらいなんですか？

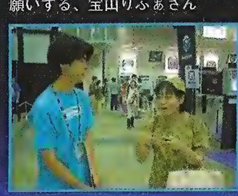
岩田 僕らは、ソフトメーカーさんにゲームキューブに参加してもらうために、もみ手をして近寄ったり、発表会の壇上で握手をして宣伝をしてあげるから、「こっちにいらっしゃい」というようなことはしていないじゃないです

NSW写真館



ハンドブックだけでなく、ニンドリ本誌も持ってきてくれた読者のみなさん。本当にありがとうね

『どうぶつの森』ディレクターの野上さんに、「N64版とキューブ版をつながるようにして」とお願いする、宝山りふぁさん

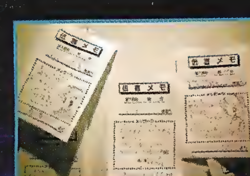




わざわざドクターペッパー（空でした）を持ってきていた読者さんと、編集部を去ることになって元気のないわたる

会場のほぼ中央にあった掲示板のコーナー。待ち合わせをしていたのに会えなかった人たちのメッセージなどでいっぱいだったのだ





伝言メモをチェックしてみると、ニンドリ読者がいっぱいメッセージを残していたことが判明



マリオとソニックが握手をする歴史的な瞬間も会場で見られたのだ。ソニックの左にいるのは、生みの親の中裕司さん

か。ただ、「僕らはこういういいハードを作ったので、もし気に入ったらこれでソフトを作ってください。僕らはドアを開けて待っていますよ」というスタンスで、ずっとおつきあいをしてきたんですね。で、確かにE3まではキューブの開発に慎重になっていた会社も多かったんですけど、E3で実際にご覧になって、任天堂のメッセージを理解していただいてからは、参入メーカーさんは増えているんです。でも、僕らはそれを数えて、「また増えた！ また増えた！」なんて言わないですから(笑)。参入メーカーが何十だとか、何百だとか言ってもしかたがないですし、この時代、数じゃ解決しないんです。数を問題にするんじゃなくって、みなさんが、それぞれの個性を生かして、いかに魅力的な新しいモノを作るか…。そのために「集中できる環境を作りましたから、みなさんここでフェアに競争しましょう」と。「その結果、マーケットが盛り上がったらそれでいいですね」ということでやっているわけです。私自身も、参入メーカーさんの数を数えてもいないし、知らないんですよ。それに、発表についても任天堂がすることじゃなくって、ソフトメーカーさんがそれぞれのビジネスでやられることなんですね。ただ、それぞれの会社で発表の仕方を考えられているようで、それについては間接的には聞いていますけどね。

ネットゲームより コミュニケーションゲーム

―― 発表会では、ネットワーク戦略については触れませんでしたね。

岩田 私はネットワークについて騒ぎすぎだと思っているんですよ。確かに1人用ゲームは行き詰まってますよ。これまでクリエイターは、1人用のゲームでずっと仕掛けとタネを用意してきたわけですが、もう限界ですよ。遊び手も、「こうしたらこうなるんだろうな」ってわかりながら遊ぶようになってきていますから、驚きがなくなってきていますよね。それでいま、「ネットワークゲームが面白い」と思う人が、それもとくにハードコアのゲームマニアに多いのは、クリエイターがデザインした予定調和の世界ではなくって、あるゆらぎがネットの世界にあって、それも味わったことのない世界だからなんですね。1人用のゲームは限界、だから多人数で遊ぶゲームが必要。それはひとつの答えなんです。ゲームを重厚長大化してきた、これまでの成功体験の流れから、路線変更をするひとつの方法だというのは、みんなわかっているんです。じゃあ、「それがネットワークだ」と、みんなが言うんですけど、「本当にそうかな？」って思っていて…。コミュニケーションをテーマにするゲームは大切です。でも、それは『マリオカート』や『スマッシュブラザーズ』や『どうぶつの森』の方が、いまはビジネスになりますよ。

―― ネットワークゲームが大ヒットしても、数は知れていますからね。

岩田 ネットワークというのは、コミュニケーションをテーマにする、次に向かわなければならない方向への手段のひとつにすぎないんです。私は任天堂の中で、どうやったらネットワークのビジネスが継続可能かどうか研究するチームをやっていますけど、大変ですよ。これから先、2010年とか、2020年になったときには、どうなっているかわからないですよね。「そのときはゲームキューブじゃないかもね」って話になりますし。

―― 慌ててはじめる必要はないと。

岩田 ええ。たとえば宮本が作ったソフトが100万本売れるとしましょう。でも、ネットワークじゃないと遊べないとか、毎月お金も払ってくださいという条件がついてくると、お客さんがどんどん減るわけです。その上、遊ぶたびにクレジットカードでお金をいただこうとすると、さらにお客さんの幅は狭まってしまうわけです。いま、ただでさえ、ゲーム産業の収益性の問題が言われているのに、お客さんを積極的に減らす方向に進む必要はないじゃないですか。そうじゃない方向を模索しつつ、同時にネットワークの可能性は研究し、いつかできるときに入ればいいじゃないですか。私自身、ネットワークにチャレンジすることを否定したくないんだけど、収益をあげるのが、すごく難しいと思うのに、なぜみなさん、ネット、ネットって言うんでしょう？ 私もあらゆる取材で、「任天堂のオンライン戦略は？」と聞かれるし。

―― すみません(笑)。

岩田 それって、ネットバブルの後遺症だと思ってるんですよ。それに、ネットの世界というのは、「今は赤字でも先に陣地をとったものが勝ちなんだ」という、ドットコム企業が言ってたことが、それらがつぶれたあともまだ残っているんです。でも、任天堂はコミュニケーションをテーマにしたソフトをいっぱい作ってきたし、これからも作っていきますよ。

―― たとえば『ルイージ』も1人用ですけど、みんなでコミュニケーションしながら遊べますしね。

岩田 それぞれのソフトでコミュニケーションをテーマにしていて、1人用のゲームでも、ほかの人と話したら、こんなことがわかって面白いというが必ずありますし、『どうぶつの森』のように、いままでとは違うカタチのコミュニケーションゲームが世の中でじわじわと受け入れられているのを見ても、ネットワーク対応だけにエネルギーをかけるのはバランスが悪いだろうと思うんですね。



ネットで遠くの人とコミュニケーションするのもいいけれど、身近な人とのコミュニケーションがやっぱり大事。スペースワールドでは、こんなシーンもいっぱい見られたのだ

―― よくわかりました。それでは、最後に読者の方にメッセージを…。

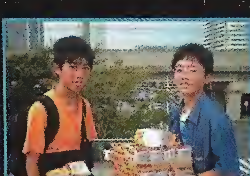
岩田 本当に出ますよ(笑)。

―― あの、キューブが発売されてから、この雑誌が出るんですけど〜(笑)。

岩田 じゃあ、本当に出たでしょ?(笑)。年内は品薄でご迷惑をおかけするかもしれません。どうしても、最新鋭の商品を出すためには、最初から望むだけの数が作れないんです。でも、いま性能的に背伸びをしておかないと、これから5年間もつものは作れないんですね。ただ、多彩で粒よりなものが揃ったと思っています。N64のときは、スゴイものができたと思いましたけど、多彩で粒よりという点では今回のようにはできなくって…。今回はソフトが作りやすく、ハードの素性がいいということで、サポートをしてくれる開発者の方が多いと思います。これはゲームキューブファンとして、昔関係がよくなかった某社の…、会社は勝手に想像してくださいね(笑)。その開発者の方から、「僕、ゲームキューブファンになりましたよ」と言うのを聞くと、ハードの開発に少しは関わってきた者としては、少しは役に立ったかなと思って、ちょっとウレシイかったですね。

出口のところではチキンラーメンを配っていたのだ。「どうしてチキンラーメン？」という人は、質問箱（90P〜）を読もう





1名1個のチキンラーメンだったのだけど、最終日の閉館後は「閉館セール？」に。「箱もらい」をしていたラッキーな読者さんもいたのだ



徹夜で並んでいた「スマブラ隊」のみなさん。ニンドリが取材に来ることを予期していて、10月号をしっかり持ってきていたのだ。来年もがんばってね〜



来年もスペースワールドであいましょう！

ハミダシ質問箱

スペースワールドの入場者数を教えて!（京都府・Shuさん）

トータルで8万1000人です。内訳は、関係者の招待日が8000人、一般公開日の初日は3万5000人、最終日が3万8000人でしたね。

任天堂公式Q&A

読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ

第62回

NINTENDO

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

★★★

スペースワールドが無事終了し、新ハードも発売され、今月の質問箱は、この2つの話題でいっぱいなのだ。すでにゲームキューブを購入した人は、「これって一体何なの?」というような疑問が沸々とわいてくることでしょう。そんな人は、遠慮なくこのコーナーに質問を送ってね。それでは、今月も広報さん、回答をよろしくお願いします!

こんげつのナビゲーター

サオヘン

左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。「シレンGB2」は「奈落の底」で大苦戦。なので、現在は「黄金の太陽」に避難中。キューブは「ウェーブレース」をしこしこやります。

任天堂キャラクターずかん 13

CHARACTER DATA FILE No.13

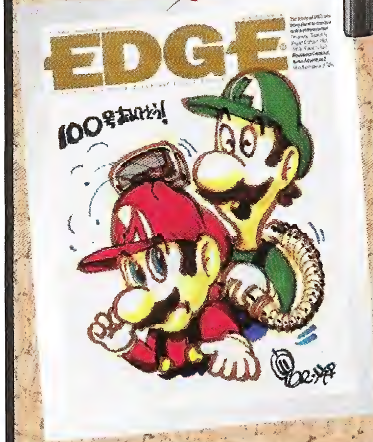
クッパ

英名／BOWSER



『スマブラDX』の画面写真を見た読者から、「どうしてBOWSERなの?」という質問が数多く寄せられたため、昨年の11月号に続いて2度目の登場のクッパ。アメリカでのクッパの正式名称は、日本と同じ「King of Koopa（クッパ大王）」なんだけど、ニックネームのような感じで「BOWSER」と呼ばれているんだとか。ちなみに「BOWSER」は「犬」の俗称。

こんげつのワンショット



イギリスのゲーム雑誌「EDGE」100号記念の表紙を、宮本さん直筆のイラストが飾っていたのだ。ニンドリも100号のときはぜひ!

Question 1　ニンテンドースペースワールド2001

スペースワールドの感想をどぉぞ!

島根県・下岡望さん

A　ホントに大盛況でしたね（笑）。

関東近郊だけでなく、遠くからも大勢のお客さんに来ていただいたようで、本当にありがたいと思っています。今年のスペースワールドは、ゲームキューブが初めて遊べるイベントだったわけですが、おかげさまで新ハード成功の手ごたえをしっかり感じることができました。それに、大きな事故もなく開催できたことは、主催者としていちばん良かったことですね。8万1000人ものお客さんを迎えて、無事に終えることができて、心からホッとしています。今年のショーの印象としては、例年に比べて年令の幅が上にも広がったことでしょうか。ユーザーさんの裾野がどんどん広がっているように感じられましたね。ゲームキューブも幅広い年齢の人に楽しんでいただきたいと考えていましたので、本当に大成功だったと言えるでしょうね。（広報）

☛ 今回はニンドリ編集部にとっても、多くの読者さんと交流ができた、楽しいイベントだったのだ。遠路はるばる九州や北海道からやってきた人とか、なかにはお母さんの運転するクルマで大阪からやってきた中学生の読者さんもいて、そのような人たちから「来てよかった」という喜びの声を聞くと、とてもウレシイ気持ちになったのだ。



今回のショーの特徴のひとつは、会場内がかなりスッキリしていたこと。なので、ゆったりした気持ちで遊べたのだ。ただし、ゲームの待ち時間はどれも1〜2時間のものが多かったんだけどね

【注意】本文中で紹介しているソフト名は、仮称も含まれていますので、ご注意ください。

Question 2 ニンテンドースペースワールド2001

スペースワールドで一番人気があったものは？

千葉県・2Dライクさん

A やっぱり『スマブラDX』でしょう。

徹夜組も含めて、朝早くから2000人くらいの人が並んでいたので、初日は30分繰り上げて開場したんです。その入場待ちをしていた、ほとんどの人がスマブラコーナーに向かっていきましたからね。大会仕立てにしていましたから、「まず、そこに参加して」という気持ちの人が多かったんでしょうね。一番人気が『スマブラDX』なのは確かでしょうが、キューブに限らず、GBアドバンスのコーナーやカードe体験コーナーも、それぞれ人気があって、まんべんなく遊んでいただいたという印象があります。そのなかで、よく聞いたのが、「本当にゲームが出来てるんだ」という声（笑）。発売カレンダーには、少なくとも1ヶ月に1本は発売するようなことを書いているわけですが、信じていただけなかったんでしょうか…（笑）。会場で実際に、17タイトルものゲームキューブソフトを遊べたことにビックリされた人も多かったようなんですね。（広報）

☞ 今回のスペースワールドは、ナポレオンズがステージに登場したり、「星のカービィ スペシャルステージ」などのイベントも充実していたよね。それに、会場内を歩いていたマリオやソニックの着ぐるみも人気者だったし、幕張までやってきた人たちのほとんどが、満足できたショーだったと言えるでしょうね。



『スマブラDX』のプレミアムファイトの優勝者の景品はゲームキューブと『スマブラDX』。発売前だから、目録が渡されていたのだ

Question 3 ニンテンドースペースワールド2001

スペースワールドのスタッフは社員なんですか？

福島県・水鏡さん

A 必ずしもそうではありません。

サードパーティさんや関係会社の社員の方も来ていましたので、全員が任天堂の社員だったというわけではありません。ただ、基本的に任天堂発売のソフトに関しては、うちの社員が説明するようにしていました。やっぱり自社の商品のことをいちばんよく知っているのは社員だと思うんですね。だから、台風が来ようとも（笑）、北は札幌営業所から、西は岡山営業所まで、大阪から、京都からゲームの説明をするために、幕張までやってきていたわけなんです。それも職種を問わず、開発からも営業からも総動員で、社員が説明をさせていただいているんです。もちろん、このイベントのために社員研修をしたりと、準備もなかなか大変でしたけどね。それだけ、任天堂にとっても、お客さんの生の声を聞ける、このような場はとても貴重ということなんですね。（広報）

☞ NSW直前、日本列島を襲った台風11号には、ニンドリもハラハラさせられたのだ。8月23日にマスコミ向けの発表会が開かれたために、スタッフの多くは22日から上京したようなんだけど、新幹線が予定通り運行されなかったために、予約席に座れず、ずっと立ったまま東京まで来た人も少なくなかったようなのだ。関係者のみなさん、お疲れさまでした。



『どうぶつの森＋』の試遊台コーナーにずっといた、ディレクターの野上恒さん。こんなシーンが見られるのも、スペースワールドのいいところ

Question 4 ニンテンドースペースワールド2001

スペースワールドでチキンラーメンを配ったのはなぜ？

山形県・FALCONさん

A 出口で配っていたアレですね（笑）。

実は、8月25日はチキンラーメン生誕35周年だったそうなんです。それで、日清食品さんから、大きなイベントがあれば記念のチキンラーメンを配りたいという話をいただいて…。それで、ちょうどスペースワールドの日程と重なったものですから、任天堂としても協力することにしたんですね。来場者の人たちは「なんで、チキンラーメンがもらえるの？」と不思議に思ったんでしょうけど、みなさんにはきっと喜んでいただけたんじゃないかと思っているんですが…。（広報）

☞ 今回のスペースワールドで配られたのは、セレビィカード入りのパンフレットと、スマブラ特製うちわ、そしてチキンラーメンの3点。パンフレットには、2万5000円を貯められる、組み立て式ゲームキューブ（紙製）の貯金箱もついていたのだ。

これが出口で配られていたチキンラーメン。「チキンラーメンのゲームソフトが出るの!?」って勘違いした人も多かったでしょうね





こちらはパンフレットと特製うちわ

Question 5 ニンテンドースペースワールド2001

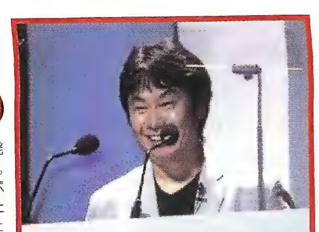
スペースワールドで『ゼルダ』や『マリオ』の映像がなかったのはなぜ？

東京都・マリオマンションさん

A まだ、発表のタイミングではないからです。

マスコミ向けの発表会で『ゼルダの伝説GC』と『マリオサンシャイン』の映像をお見せしたのは、宮本がE3で、「スペースワールドでなんらかのカタチでお見せします」と約束していたことを実行したからなんですね。今回、それぞれの作品が、どんなゲームになっているかをお見せしないで、口だけで「作っています」と言っても説得力がないですからね。ただし、宮本がコメントしたように、『マリオサンシャイン』が来年の夏、その年末に『ゼルダの伝説GC』を発売するということで、中身はまだまだ変わる可能性があるんです。だから、ソフトPRという意味で、一般のお客さんに映像をお見せするタイミングではなかったということですね。（広報）

☞ キューブ版『ゼルダ』の新作が発売されるのは、1年以上も先のこと（予定）。だから、これからどんどん進化する可能性があるし、わずか52秒流された映像だけで、『ゼルダ』全体を評価するのはとても危険だと思うのだ。いまはただ、他のゲームキューブソフトで遊びながら、『ゼルダGC』の発売をひたすら待つことにしましょう。



『ゼルダGC』を発表する宮本さん。画面は特集（81ページ）で紹介したので、それをチェックしてね

ハミダシ質問箱

ウェイブバードは電池で動くのですか？（岩手県・ドラざえもん）

まだ最終仕様が決まっていないんですね。10メートル離れてプレイできるとか、その程度のことしか、今のところ発表できないんです。

ハミダシ質問箱

今年は『マリオパーティ』は出ないの？（徳島県・とんとんさん）

たぶん出ないでしょうね。これまで3年連続で発売されたタイトルですけど、今年はお休みということなんでしょうね。

Question 6 ニンテンドースペースワールド2002

来年のスペースワールドも夏休みの終わりに開催？

徳島県・苛原優さん

A まだ何も決まっていません。

これまで3年連続で、夏休みの終りのイベントとしてスペースワールドを開催してきたわけですが、任天堂としては「この時期に開かなければならない」と決めてるわけではないんですね。みなさんに遊んでいただきたいソフトを用意することのできる時期に、スペースワールドを開催することにしているんです。今年はゲームキューブ発売直前ということで、8月末開催がタイミング的にとてもよかったわけですが、夏開催だと、暑さでお客さんが倒れるんじゃないかと心配したり、台風でハラハラさせられますよね（笑）。来年のスペースワールドの開催については、いずれ発表することになると思いますけど、いまのところは未定なんですね。（広報）

4年前の97年には、11月に開催したこともあるスペースワールド。ここ数年は、「夏休み最後のイベント」として恒例行事になっているだけに、来年も同じ時期に開催してほしいところなんだけど…。でも、来年は『マリオサンシャイン』が出る直前の、夏休みの前半に開催するのもいいかもね。



広報さんは「開催するかどうかも、まだ未定です」と言うのだけど、時期はどうあれ、任天堂ファンのためにも開催してほしいと思うのだ

Question 7 ニンテンドーゲームキューブ

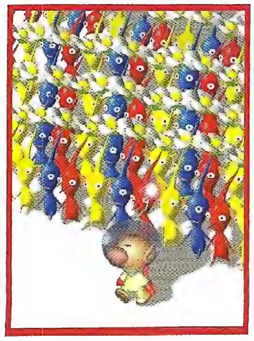
『ピクミン』は赤ピクミン、青ピクミンとか呼べばいいの？

福井県・山田和枝さん

A そのように呼んでください（笑）。

赤ピクミン、青ピクミン、黄ピクミン…。早口言葉みたいで舌を噛みそうですけどね（笑）。よ～く見ると、それぞれ耳があったり、鼻があったり、口があったりしますけど、耳がついているから音が良く聞こえるというような能力を持っているわけではありません。でも、色によって性格というか、特性を持っているんですね。それぞれタイプが違うわけで、色によってどんな違いがあるかは…まだナイショ（笑）。プレイヤーは、そのタイプごとの特性を理解して、ピクミンをどう働かせるかが、このゲームの攻略のポイントになるでしょうね。（広報）

5月のE3で初めて公開されたばかりのゲームだというのに、『ピクミン』への期待は高まるばかり。プレイヤーによって遊び方が変わってくるゲームだし、『どうぶつの森』のように、長～く遊るソフトになりそうなんだよね。10月26日の発売日がホントに楽しみです。



今月号の表紙を飾った『ピクミン』。宮本さんも今頃は、このゲームの仕上げにかかっていることでしょう

Question 8 ニンテンドーゲームキューブ

『ピクミン』のCMはどうなるの？

大阪府・ニセ本郷64さん

A 歌もののCMになりますね。

発売前後で数パターン用意する予定ですが、それが、とってもいい感じなんですよ～（笑）。とっても不思議な歌で、ピクミンっぽい感じの歌声なんです。歌詞は…、「♪ひっこぬか～れて、たたか～って、たべ～ら～れて、わたし～は、あなた～に、ついて～ゆ～く」みたいな感じですね（笑）。ホントに、ほわ～んとした雰囲気がとてもいいCMになっています。映像はゲーム画面が中心になっていまして、放送は10月1日にスタートする予定ですね。（広報）

上に紹介した「ピクミンの歌」は実際に広報さんが歌ってくれたのだけど（笑）、ホントに楽しい感じなのだ。このCMが起爆剤になって、ピクミンが大ブレイク！ってことになるとウレシイなあ。



遊んでいるうちに、ピクミンがどんどん愛おしくなってくるゲーム。ああ、早く遊びたい

Question 9 ニンテンドーゲームキューブ

『スマブラDX』はどこが新しくなってるの？

大阪府・マリマリオさん

A すべての面でパワーアップしているところですね。

もともと『スマブラ』というゲームは、駆け引きがあって、操作がカンタンで、誰もがプレイできるところが魅力だったと思うんです。なので、ゲーム性の完成度はもともと高いソフトだったわけですが、それがキューブ版になって、「どこが違うの？」って聞かれたら、「あらゆる部分でパワーアップしています」ということになるでしょうね。グラフィックはめちゃくちゃグレードアップして、ステージも増えて、モードも増えて、キャラクターも増えて、技も増えている。誰もが簡単に遊ぶことはできるけれど、やりこんだ人にはやり込めるだけの深みもある。いろんなことを覚えれば、覚えるだけ、それに応えてくれるゲームになっているんですね。（広報）

開発者の桜井さんも言っていたけど、「キューブ版をプレイすると、N64版がとても古く見える」ようになるのだ。ゲームキューブが「究極のテレビゲーム機」と言うならば、『スマブラDX』は「究極のスマブラ」ということになるんでしょうね。



NSW2001で人気ナンバー1だった『スマブラDX』のプレミアムファイト。順番を待つ人のために、巨大モニターが2台用意され、退屈しないような工夫も見られたのだ

Question 10 ニンテンドーゲームキューブ

『コロコロカービィ』はゲームキューブで出るんですか？

静岡県・ガテスさん

A 来年の5月に出る予定です。

ソフトカレンダーには載っていませんが、宮本がマスコミのみなさんに「来年の5月に出る」と発表したんですね。ソフト自体はゲームキューブの光ディスクで供給するんですが、それをGBアドバンスの動きセンサー内蔵カート

リッジで受け取って遊ぶことが可能なんです（広報）

ゲームの仕組みについては特集（81ページ）を読んでいただくとして、10月からはアニメがスタートするし、11月には『スマブラDX』にも登場してと、カービィが大ブームになりそうな予感。『コロコロカービィ』だけでなく、アクションゲームとしてのキューブソフトの発表もいずれあるでしょう。



動きセンサー内蔵のカートリッジは『コロコロカービィ』だけでなく、いろんなソフトに対応させることもできるのだ

Question 11 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブの「楽しい秘密」って何ですか？

兵庫県・荒木栄一さん

A 「楽しい秘密」って何でしたっけ（笑）

ああ、ゲームキューブの黒いネームパネルが外れるという件ですね（笑）。確かに、そのことは取扱説明書にも書いてありますし…。でも、まだ、これ以上のことは、言っちゃあいけないことになっているんです。ごめんなさい。（広報）

先月号のこのコーナーで触れた「楽しい秘密」。ネームパネルの外し方は、ディスクカバーをオープンして、カバーの裏にある2つの黒いポッチを軽く押すのだ。すると、カンタンに外れるようになっているんだけど、注意して欲しいのは、強引に外そうとすると、パネルが折れる可能性もあるということ。だから、無理にトライするのはやめてほしいのだ。それに外しっぱなしにしていると、ホコリが入って故障の原因にもなるぞ。



外した状態のネームパネル。どうして外れるようになっているかは、まだ秘密。いろいろ想像してみよう

Question 12 ニンテンドーゲームキューブ

キューブの通風口にゴミが入ると壊れますか？

新潟県・大岩ユウシさん

A もちろん壊れますよ。

まあ、ホコリがたまってくるのは先のことでしょうけど、もしホコリが目立つようになれば、掃除機を使って吸い出すようにしてください。ホコリは精密機器であるゲームキューブにとっては強敵なんですね。あと、ネームパネルを外したままにしていると、隙間からホコリが入りやすくなるので、ちゃんと戻すようにしてくださいね。それに、ディスクカバーを長時間開けたままにするのも、ホコリが入る原因になるので注意してください。あと、もし本体が汚れてきたら、水で薄めた中性洗剤に浸した布をよく絞り、それで拭き取ってから乾いた布で仕上げるようにしてくださいね。シンナーやベンジン、揮発油、アルコールなどでは絶対に拭かないようにお願いします。シンナーなどで拭くと、材質が変質する恐れがあるんですね。（広報）

N64のカセットから、キューブの光ディスクへとメディアが変わって、これまでと同じような気持ちで扱っていると、ゲームのデータやゲーム機が壊れる原因になるのだ。たとえば、ディスクカバー内のレンズには絶対に手で触れてはいけないとか、やってはいけないことがいろいろあるのだよ。なので、ゲームキューブを買ったら、取扱説明書をじっくり読むようにしよう。


これが光ディスクのデータを読みとるレンズ。絶対に指で触らないようにしよう

Question 13 ニンテンドーゲームキューブ

GCの光ディスクにキズがついたら交換してもらえるの？

千葉県・2Dライクさん

A 残念ながら交換はできかねますね。

普通の音楽CDでも、キズがついたからといって交換する会社はどこにもないですよね（笑）。だから、キズがつかないように、光ディスクの取扱にはご注意ください。もしキズをつけてしまったら、正常にプレイができなくなってしまうこともあるわけですから。その光ディスクのクリーニング方法なんですが、柔らかい布でディスクの中心から、外のほうに向かって軽くふくようにしてください。くれぐれも渦巻き状に、ぐるぐるふいたり、ベンジンやレコードクリーナーを使わないようにしていただきたいですね。（広報）

N64のカセットのときは、遊び終わったらソフトをその辺にほったらかしにしても、壊れることはなかったけど、光ディスクはそういうわけにはいかないのだ。ソフトは必ずプラスチックのケースにしまうようにしよう。あと、下の写真で紹介したように、持ち方にも注意してね。


これが正しい持ち方。光ディスクの周辺部を持つようにしよう


これはダメな例。ディスクの裏面を直接触らないようにしよう

Question 14 ニンテンドーゲームキューブ

どうしてメモリーカードは59ブロックなんですか？

青森県・遊羅さん

A 「59」って中途半端に聞こえますよね（笑）。

「メモリーカード59」というのは、何も書かれていないメモリーを使ってるのではなくて、実はシステムデータが入っているんです。そのデータで使っている分が減ったので、「59」という、ちょっと中途半端に聞こえる数字になったわけです。でも、商品名にあえて、「59」とつけたのは、『ルイージマンション』で3ブロック使うから、残りは56ブロックだ」というように、みなさんにわかりやすいだろうということなんですね。（広報）

「メモリーカード59」の容量は4メガビット。N64の「コントローラパック」は2メガビットだったので、ちょうど2倍の容量になったのだよ。


『どうぶつの森+』には、「メモリーカード59」が同梱されることが決まっている。どんなファミコンソフトがついてくるんでしょうね

ハミダシ質問箱

『役満アドバンス』について教えて！（神奈川県・台風64号さん）

麻雀という遊びは世界でナンバー1に面白いゲームと言われているんです。それがGBアドバンスのゲームになったわけですから、もちろん楽しいはずですよ。

ハミダシ質問箱
年内に何本くらいのゲームキューブソフトが出ますか？（長野県・マリオ・タロンさん）
11本くらい出る予定です。この数字にはサードパーティさんのソフトを含めていますが、十分楽しめる数だと思いますよ。

Question 15 ニンテンドーゲームキューブ

「メモリーカード59」のデータは消えることがあるの？

愛知県・マリオのパートナーさん

A 基本的にはありません。

電池を使ってデータを残しているわけではありませんので、よほど乱暴な扱い方をしない限りは消えることはないでしょうね。「メモリーカード59」ではフラッシュメモリーを使っているので、ローソンさんの書き換え（ニンテンドウパワー）で使っている、GBメモリカートリッジと同じものと考えていただいていいでしょう。（急に声を大きくして）しか〜し！ データをセーブ中に引き抜いたりしたら、大切なデータが壊れることもあるので、くれぐれも注意してほしいですね。あと、データが消えないからといって、踏んだり蹴ったりするのもダメですよ〜（笑）。（広報）

☞ データが消えないとはいえ、友だちや兄弟に大切なセーブデータを消されてしまうのはよくある話。データは、別の「メモリーカード59」にコピーすることもできるので、下の写真を参考にして試してみてね。

メモリーカードをコピーしよう



まず光ディスクを入れないで、2枚の「メモリーカード59」を差し込んで、ゲームキューブのスイッチを入れよう。すると画面のようなメニュー画面が出てくるのだ



そこで「メモリーカード」を選択して、あとは「コピー」をするだけ



とてもカンタンなのだ。ソフトによっては、最終データの更新日も一目でわかるようになっているぞ

Question 16 ニンテンドーゲームキューブ

SDメモリーカードアダプタって何ですか？

愛知県・マリオのパートナーさん

A アダプターだけでは何もできません。

市販されているSDメモリーカードが、キューブ使えるようになるアダプターですね。このSDメモリーカードは、「メモリーカード59」とは異なり、ソフトのセーブ以外にもいろんな展開が考えられるんです。SDメモリーカードは、デジタルカメラとかパソコンなど、大容量のデータを記憶するためのメディアなんですね。それをゲームキューブで何のために使うかというのは、まだ具体的には何も言えないんです…。ちなみにSDには「セキュアデジタル」（著作権保護技術）の意味あいがあるようですね。（広報）

☞ 8月号でも紹介したけど、デジタルテレビで衛星から受け取ったゲームデータをSDメモリーカードにためて、それをゲームキューブで遊べるようにするような構想もあるようだぞ。あと、デジタルカメラで撮った自分の顔写真をゲームキャラに貼りつけたりとか、SDメモリーカードは大容量だけに、いろんな使い方が考えられるのだ。つまり、周辺のデジタル機器とつながる可能性が用意されているというわけだね。



たとえば64メガバイトのSDメモリーカードは、メモリーカード59の128倍の大容量。ただし、価格も1万円くらいするのがキツイところ

Question 17 ニンテンドーゲームキューブ

アメリカでゲームキューブの発売が遅れるって本当？

滋賀県・衿夫さん

A 11月18日発売になりましたね。

もともと「11月5日発売」と発表していたんですが、アメリカの場合、日本とは流通事情が大きく異なるんです。何しろ広い国土ですから、「発売日にお店に行ったけど、商品が置いていない」というトラブルがおこることも多いようなんです。発売日を出荷日で言うのか、店頭に並ぶ日を言うのかで、ユーザーさんに混乱を招くことがあるわけですね。そこでアメリカでは、お店に実際にゲームキューブが届いて、お客さんにお渡しできる日にしようということで、「11月18日発売」に変えたわけなんです。つまり、発売日が遅れるというより、十分にお店に置けるだけの台数が確保できて、お客さんが混乱なく購入できる日を改めて発表したわけなんですね。（広報）

☞ 日本のような狭い国土でも、ニンドリの発売日が毎月21日ではなくて、2〜3日遅れて発売されるような「一部の地域」もあるようで…（一部の地域の方、ごめんなさい）。日本でもこうなんだから、アメリカのような広い国では、発売日を揃えるのはとても大変なことなんでしょうね。



アメリカではバイオレットに加えて、ブラックが同時に発売されるとのウワサも…。アメリカでゲームキューブを買ってきても、日本のソフトは遊べないのでご注意を

Question 18 任天堂ソフト

任天堂のソフトには日本語でしゃべるゲームが少ないのはなぜ？

石川県・マリオ解放軍さん

A ワールドワイドの任天堂だからです。

任天堂ソフトは日本国内だけでなく、世界中で発売されるわけです。だから、世界マーケットをにらんで、英語をしゃべるソフトが多くなるわけですね。もちろん、ソフトによって、日本語をしゃべったほうがいいときは、対応させることになるでしょう。もともとゲームソフトって、プレイヤーの創造性も大切だと思うんですね。声優さんを使って、日本語を喋らせると、特定のイメージがキャラクターについてしまいますよね。大事なのは、プレイヤーそれぞれが、キャラクターの好きなイメージを作ることだと思うんです。もし、『どうぶつの森』でも、住人たちがどうぶつ語でなく、普通の日本語で喋っていたとしたら、それぞれのキャラにイメージがついてしまって、好き嫌いがハッキリわかれたと思うんです。だから、プレイヤーそれぞれのキャラクター像を残すためにも、下手に声優を使わない方がいい場合もあると思いますね。（広報）

☞ 任天堂ソフトが海外のソフトハウスで作られるケースが多いのも、英語でしゃべるソフト

が多くなる理由のひとつなんでしょう。『ウェーブレース』もシアトルにある、NST（ニンテンドーソフトウェアテクノロジー＝任天堂の開発子会社）との共同制作なのだ。



日本語をよくしゃべるソフトと言えば、秀作の『スターフォックス64』。カセットという、容量の少ないメディアでありながら、ビックリするほどしゃべっていたのだ

Question 19　ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスソフトでいちばん売れ行きがいいのは？

秋田県・スーパーカービィさん

A 『スーパーマリオアドバンス』ですね。

GBアドバンスソフトのなかでは、飛び抜けて、ダントツの1位です。もともと携帯ゲーム機のソフトは長く売れることが多いのですが、『マリオアドバンス』は発売してから半年過ぎたのに、まだ売れ続けているんですね。その次が『マリオカートアドバンス』です。ただ、ソフトは売れているんですが、一緒に買っていただけると思っていた通信ケーブルが、期待したほど売れていないようなんです。もともと『マリオカートアドバンス』というゲームは、通信対戦をすると燃えるゲームで、4人でワイワイ競い合ってこそ、本当の楽しみが味わえるんですよ。もちろん、1人でやっても十分楽しめるゲームですが、通信対戦をやっていない人は、ぜひ試していただきたいですね。（広報）

☞ 携帯ゲーム機のソフトって、長く売れ続けるのも特徴のひとつ。普通の家庭用ゲームは、発売直後にだけ売れて、あとは見向きもされなくなることが少なくないんだけど、GBソフトの場合、『ポケモン』を例に出すまでもなく、じわじわ売れ続けることが多いのだ。これって、理想的なことだと思うのだけど。



じわじわ売れ続けているといえば、『黄金の太陽』。これも、発売当初は出足がちょっと悪かったようなんだけど、中身が評価されたのか、ずっと売れ続けているソフトなのだ

Question 20　ゼルダの伝説

「ふしぎの木の実」の単行本がそろそろ発売？

福岡県・壱之宮響湖さん

A そのようですね。

「小学5年生」と「6年生」で連載中の『ゼルダの伝説』のコミックスですよね。発行元の小学館さんによると、「大地の章」が11月28日、「時空の章」が12月下旬に出ることになったようですね。それぞれ510円（税込み）という価格だそうです。（広報）

☞ 『ゼルダ』のコミックシリーズも、「時のオカリナ」（上下巻）、「ムジュラの仮面」に続いて「ふしぎの木の実」で、計5巻になるのだ。作者の姫川明さんに聞いたところ、「その次はわからない」という話だったんだけど…。来年発売予定の『ゼルダGC』のテイストはこれまでと大きく変わっているので、コミック化は難しいのかなあ。でも、「夢を見る島」など、過去の作品をコミック化するという展開もあっていいと思うんだけどね。



スペースワールドにも来ていた姫川明さん。「ゼルダ」のコミックの作者が、実は2人だったって事実を知らなかった人も多いかも

Question 21　任天堂の提供番組

任天堂がスポンサーの番組を教えてください。

長野県・マリオ・タロンさん

A 「星のカービィ」などの新番組もスタートしますし…。

それから、任天堂1社の提供番組である「マジック王国」が終了して、10月から装いも新たに「Mr.マリック　魔法の時間」という新番組がはじまることになりました。番組表（下の表）には入れてませんが、ローカルな話題としては、京都放送の「どうする？　どうする？　京都21」という番組でもCMを流しています。京都以外の人には、ちんぷんかんぷんかもしれないですけどね（笑）。（広報）

☞ 全国26局ネットで放送される「星のカービィ」のアニメを楽しみにしている人は多いでしょうね。これからは、ゲームキューブの新作ソフトのCMをチェックするためにも、下に紹介した番組表を参考にしてね。

任天堂が提供するTV番組表

番組名	放送局	曜日	時間
こちら葛飾区亀有公園前派出所	フジテレビ系	日	19：00～19：30
世界まる見え！テレビ特捜部	日本テレビ系	月	20：00～20：54
学校へ行こう！	東京放送系	火	20：00～20：54
ゲームＷａｖｅ	テレビ東京系	水	25：15～25：45
Mr.マリック魔法の時間	テレビ東京系	木	18：30～19：00
ポケットモンスター	テレビ東京系	木	19：00～19：30
とっとこハム太郎	テレビ東京系	金	18：30～19：00
星のカービィ	TBS系	土	7：30～8：00
オフレコ！	TBS系	土	19：54～20：54
おはスタ	テレビ東京系	月～金	7：05～7：25

＊地域によって、放送の時間帯が変わることがありますので、ご注意ください

ハミダシ質問箱　GBアドバンスの色は増えませんか？（北海道・五十嵐孝幸さん）　出るとも出ないとも言えないですね。新色を楽しみにしている人は、これからの情報に注目してください。



「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ☎03（3230）0675

任天堂の似顔絵箱



ゲームキューブのデザイナー、芦田健一郎さんです（愛知県／きゆうけいこさんの作品）。芦田さんはどんな気持ちで9月14日を迎えたんでしょうね

Nintendo DREAM Monthly News
毎月新聞

編集部あてのいろんなお便りはこちらの住所の各コーナーに送ってね

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

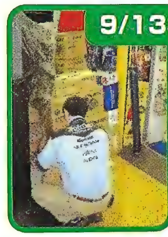
●はみだしNEWS● 国際ブランド価値ランキング29位、申告所得ランキング10位など、任天堂は今月発表された様々なランキングで昨年よりジャンプアップしたぞ。不況なんてこの会社にはないのか～!?

TOP NEWS

ついに発売!「究極のゲーム機」ゲームキューブ 9月14日の発売日の模様を緊急レポート!!

【9月13日】プロローグ

世界を震撼させたアメリカ同時多発テロの衝撃が覚めやらぬ発売前日、秋葉原や新宿など首都圏のゲーム売場ではゲームキューブ本体とソフト、周辺機器などが続々と搬入されていた。一方、夜が眈るとシャッターの閉ったショップの前にちらほらと人の影が集まりはじめていたのだ。



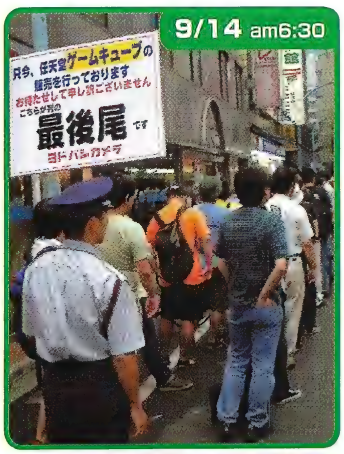
9/13 pm3:00

続々と搬入される品物たち。お店の飾り付けもゲームキューブ一色に



9/13 pm11:00

新宿西口のヨドバシカメラにできていた行列の先頭、早稲田大学マイクロマウスクラブの面々。12日の夜11時から並んでいたとか! さらに宮本さんのサイン色紙まで用意していたのだ



9/14 am6:30

売り出し30分前には、120人以上の人たちが行列を作っていたのだ

【9月14日】お楽しみはこれからだ!

首都圏の主要量販店は、通常の開店時間よりも早い午前7時にオープンしてゲームキューブを販売。そんな早い時間だったにも関わらず、熱心な人たちが開店30分前には長い行列を作っていたのだ。列には外国人の姿も多く見られ、無事入手すると急ぎ足で家路についているようだった。



9/14 am2:00

ローソンで予約した本体も、専用の箱や袋に入れられて14日に配付された



9/14 am6:40

ゲームキューブがびっしり山積み! 新宿西口のヨドバシカメラでは、店頭にゲームキューブを販売するために専用のレジを店の外にもうけていたのだ



9/14 am6:50

お手製の「アイラブ64のふく」を着て行列に並んでいたカップルさん。今日のお目当ては『ルイージマンション』だそう



9/14 am7:20

キューブをゲットしてうれしい笑顔!

トピックス

8月23日のゲームキューブ発表会 報道で見る Nintendoラブ❤度調査!(独断と偏見大アリ)

今月号の特集(80ページ)でも伝えた8月23日のゲームキューブ発表会を、新聞各紙がどのように紹介したのかをランキングにしてみたぞ。上位ほど、任天堂ラブ! な気持ちがニンドリに伝わった新聞記事なのだ。

一方、Xboxは…

スペースワールドの翌日(8月27日)にはXboxの発表会が行われたが、発売が来年に延期されたため右のように非観的な見出しが各新聞に踊った。これでゲーム業界自体が冷えなきゃいいけど…。

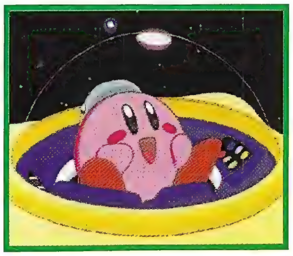
年末商戦を断念 ソフト間に合わず?
(産経新聞8/28付)

ファンがっかり 業界肩すかし
(朝日新聞8/28付)

順位	新聞名	主な見出し(8月24日付朝刊)	ニンドリ評価
1位	産経新聞	ゲーム機市場へ会心の一撃狙う	紙面の5段を使って、5紙中最大の大きさで報じている。カラー写真も使ってていいんだけど、ゲーム画面が大きく写っていれば最高でした。
2位	朝日新聞	任天堂の新型機「安くて簡単」PR	ごく普通に事実を書いてあるだけなんだけど、中立的立場で書かれている点と3面に載っているのはプラス評価できます。
3位	毎日新聞	米マイクロソフト機と年末激突	今となっては見出しがちょっとアワレです(笑)。激突しないし。「マリオの弟が主人公」って書き方がちょっと微笑ましかった。
4位	日経新聞	「ゲームキューブ」来月14日に発売	いかんせん記事が小さくてイヤ。最低限の事だけを抑えました、って感じです。ちなみに日経産業新聞ではさすがに大きめの扱いでした。
5位	読売新聞	ゲームキューブで追撃	記事自体はまあまあ。でも「ニンテンドー64」なんてミスや「赤字覚悟でシェアの拡大を図る」なんてことを書いているのが印象悪し。
(番外)	テレビ東京	夕方・夜のニュースにて報道アリ	番組の中でもかなり早い時間に報道されました。ニンドリ的には、なんといってもわたる副編が(一瞬だけど)大写しになったのが話題に。

ニュース アニメ「星のカービィ」10月6日スタート! 大々的な発表会も行われたぞ!

みんなお待たせ! のアニメ『星のカービィ』がもうすぐスタートするぞ。放映は10月6日、毎週土曜日の朝7:30から、CBC/TBS系の26局ネットで開始するのだ。このアニメの特徴は、カービィとデデデ大王、それから一部の背景などが3DCGで立体的に描かれていること。そのおかげで、カービィが飛んだり跳ねたりする動作が、とても自然でなめらかになっているぞ。先日行われた発表会では、カービィの産みの親である桜井さんも駆け付け、会場は期待と興奮の熱気に満ちていたのだ。

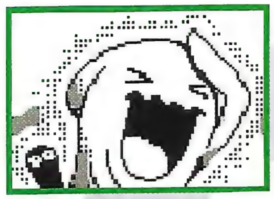

3Dで描かれたカービィはポヨポヨのプニプニで、本当によく動くのだ


原案の桜井さんは、アニメ化に関して「カービィをしゃべらせないで下さい」と提案したそうだ


発表会では、着ぐるみのカービィが登場! 大勢のカメラマンに囲まれていたぞ

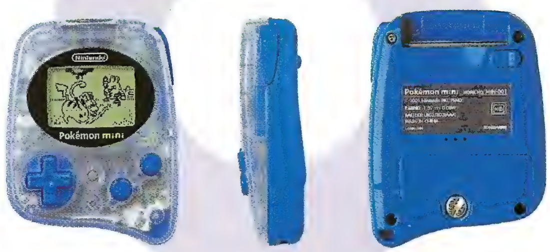
新製品 カートリッジの入れ替えができる小さな携帯ゲーム機「ポケモンミニ」

(株)ポケモンは、『ポケットピカチュウ!』よりひと回り大きいくらいのサイズでありながら、GBのようにカートリッジを入れ替えるだけでいろんなゲームが楽しめる『ポケモンミニ』を11月下旬に発売する。価格は4800円。本体にはソフト『ポケモンパーティミニ』が付属し、本体内蔵の振動機能やショックセンサー(本体を振ることで操作ができる機能)を使ったミニゲーム6本が遊べる(赤外線通信で、6台のポケモンミニを使って多人数同時プレイができるものも!)。また、本体と同時に『ポケモンピンボールミニ』『ポケモンアニメカード大作戦』『ポケモンパズルコレクション』の各ソフトも価格1200円で発売する予定だ。


小さいわりに、液晶はかなり細かい絵も描ける

カートリッジ





こんな小さな本体の中に、様々な機能が組み込まれているのだ。ゲーム画面を映し出す液晶はモノクロながら非常に細かい。電池は単4アルカリ電池1本で約60時間の動作が可能。横にはCボタンも付いているぞ

新製品 『ちっちゃいエイリアン』のガムが新発売 プレゼントも実施中!

独特なテイストを作り出していた『ちっちゃいエイリアン』が、ななんとガム(しかもプリン味)になってローソンで買えるようになったぞ。今ならキャンペーンも行っていて、ガムのラベルを10枚ひと口にして応募すると、ちゃいリアン全キャラクターポスターと特製シールが当たるんだって。ファンなら狙うしかない!?


キャンペーンの詳しい内容は、ちゃいリアンのHPに載ってるぞ。
www.chailien.com/

ニュース カプコンの『バイオハザード』戦略発表会にてディレクター三上さんと宮本さんが握手!

9月13日、カプコンの『バイオハザード』戦略発表会が行われた。会場では、GC版『バイオハザード』の発売日とともに、驚くべき発表が…。ここではお伝えできないが、次号では詳しくお伝えするぞ。


あの宮本さんがゲストで登場。『バイオ』ディレクター三上さん(右)と堅い握手を交わしたのだ。発表会の詳細は次号で

新製品 GB、GBアドバンスのソフトを安心して持ち歩けるキャリングケース

ケムコは、GBアドバンスのカートリッジを最大6個まで入れることができる「キャリングケース」を発売した。価格は1200円(税別)。内側はスポンジで衝撃を吸収する安心設計。外側はアルミニウムでできているので、高級感がある上に中の物をガッチリと守ってくれるのだ。


おしゃれなビジネスマンが使うアタッシュケースのようなクールなデザインだよね


アドバンスのカートリッジ2個分のスペースを使ってGBのカートリッジも入れられる

ニュース ローソンでリポビタンDなどを買うとゲームキューブが当たるキャンペーン

9月に放映されているCMで、筋肉ムキムキの人が「リ〜ポ〜Q〜」と連呼するCM、見た人も多いはず。あれは、ローソンで大正製薬の対象ドリンク剤(右記参照)を買ってゲームキューブを当てよう! というキャンペーンなのだ。その内容は、対象商品を含めて合計1250円以上の買い物をした時のレシートを、ローソンに置いてある専用の封筒に入れて郵送すると、400名にゲームキューブが当たるというもの。応募期間は9月30日までだから、応募したい人はローソンへダッシュだ!

対象商品名
- リポビタン11(イレブン)
- リポビタンD
- リポビタンDライト
- リポビタン8(エイト)
- リポビタンローヤル
- アルフェ・ミニ


キャンペーン対象になっているのは6商品。応募方法の詳しい内容については、ローソンに置いてある専用応募封筒を読んでね

●はみだしNEWS● ゲームキューブを買った人なら知ってると思うけど、GCのパッケージにはIBMやATIといった、開発に協力しているメーカーのマークが書かれている。世界の技術の結晶って感じがするよね。

マリオクラブおすすめソフト
今月のおすすめは充実のこの4本!!

ゲームキューブと同時発売の2本の他、GBアドバンスの秀作2本が選ばれたぞ。

※下のコメントはマリオクラブの総評を要約したものです。

ルイージマンション
ゲームキューブソフト
発売元:任天堂　ジャンル:ACT

オバケを吸い込む操作はGCのコントローラならでは。キャラクターのアクションに対し、敵やオブジェなどの反応が多彩なことや、美麗なグラフィックや光による表現などにより視覚的印象が良く、キャラクターを動かすだけでも楽しめる。謎解きの要素もふんだんにあり、「怖がり」というルイージのキャラクター性も上手く表現されていて、満足できる作品となっている。



ルイージファン待望の初主演作なのだ

ウェーブレース ブルーストーム
ゲームキューブソフト
発売元:任天堂　ジャンル:RAC

波や水面の表現など、N64版よりも格段に美しくリアルに表現されている。変化する波やバリエーション豊かなコースを、ジャンプや前後左右への重心移動によってクリアしてゆくという独特の要素により、「水上バイク」の爽快感が味わうことができ、また、新要素のターボや天候の変化などで、攻略に幅を持たせている。4人同時対戦が可能となったのも大きい。



美しい背景と水面の中を疾走しよう!

ワリオランドアドバンス
GBアドバンスソフト
発売元:任天堂　ジャンル:ACT

敵や仕掛けを利用した『リアクション』(変身)が多彩なうえ、状況により背景やBGMが変化するなど、視聴覚面での印象が非常に良い。様々なアイテムを探索しながらステージ奥まで進み、『カエルスイッチ』を押して脱出するという作りが、宝さがしを舞台とした内容をよく表現している。3種類のミニゲームや『サウンドルーム』といった付加要素は幅広い層が楽しめるだろう。



なんだかんだでワリオシリーズも4作目です。今度は行きと帰りで2倍遊べる!?

逆転裁判
GBアドバンスソフト
発売元:カプコン　ジャンル:ADV

法廷における駆け引きをゲーム化している点が目新しい。キャラの表情や仕草、セリフが多彩で、裁判を題材としながらもコミカルな世界観が上手く表現されている。主人公の弁護士という立場から質問したり、証拠品や証言内容から矛盾点を暴くことで証人を追い込むという内容も面白い。事件現場などを調査するパートも用意されているなど、充実した内容となっている。



相手の証言や証拠品に怪しい事があれば即「異議あり!」。独特なタイプのADVだ

DREAMショッピング第1弾!

スペースワールドで開場直後に売り切れた、幻の『ゼルダの伝説』懐中時計を買えるチャンス!
100名限定 特別販売!



懐中時計の正面。リンク、どアップです



NSWでの大人気っぷりに、狙ってた編集部員も買えなかった『ゼルダの伝説』懐中時計。そんな幻の品を製造元の株式会社カマヤ様の御好意により、ニンドリを通して100個だけ通信販売できることになったのだ!! なにぶん数に限りがあるので、まず懐中時計が欲しい人はハガキで応募してほしい。こちらで100名の当選者を選ぶので、その人たちだけが時計を買える、という方法にさせてもらいます。めんどくさくてゴメンね。

編集部にて当選者を100名決定!

当選! → **入金方法をハガキでご連絡します**

ざんねん → **ゴメンなさい。次の機会まで待っててね**



フタを開けたところ。『ふしぎの木の実』のリンクのイラストが描かれているのだ。ちなみに時計の直径は37cm。手の平サイズだ



時計の裏にはゼルダのロゴが。チェーンはベルトを通す穴に取り付けられる構造になっているぞ



懐中時計は、特製のケースに入れてお届けします

価格
4,000円(消費税込)
別途、送料として420円がかかります。

注意
これはプレゼントではありません。当選者の方には、後日こちらから連絡する方法で懐中時計の代金を支払っていただくものです。

応募方法
官製ハガキに左下の応募券を貼り、●住所 ●氏名 ●年齢 ●電話番号を書いて、以下のあて先まで送ってね。締切は10月21日(必着)です。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部「ゼルダ懐中時計」係

●はみだしNEWS● 9月11日、セガは『ファンタシースターオンライン』のPC版を年末に発売し、DCとのネット対戦も可能にすると発表した。ゲームキューブも繋がるのか気になるところだ。

ニンテンドードリーム11月号
「ゼルダの伝説」懐中時計
応募券

イベント 「東京ゲームショウ2001秋」開催！ 10月12～14日、幕張メッセにて

第11回目となる東京ゲームショウが、10月12日より3日間に渡って開催される。現時点での出展予定タイトル数は、GBアドバンス=15タイトル、ゲームボーイ=2タイトル、ゲームキューブ=2タイトル、N64=1タイトルとされている。明らかにされている出展タイトルは下の表の通りで、それ以外のタイトルは不明。6月に行われた東京ゲームショウ春には、任天堂も出展していたが、今回は残念ながら出展しない。

東京ゲームショウ秋2001　出展予定タイトル

対応機種	タイトル	発売元
GBアドバンス	スナップキッズ	エニックス
	ロックマンエグゼ2	カプコン
	ひつじのキモチ。	カプコン
	鉄拳アドバンス	ナムコ
	ロボットポンコッツ2 リングバージョン	ハドソン
	ロボットポンコッツ2 クロスバージョン	ハドソン
	ブレンダーブロス	インフォグラム ハドソン
GB	モン★スター　トラベラー	タイトー

※これらは9月12日時点での発表に基づきます。



東京ゲームショウ2001秋
- ●開催日時
  10月12日(金)13:00～18:00
  13日(土)・14日(日)10:00～17:00
- ●開催場所
  幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
- ●入場料(当日券／前売り券)
  一般：1200円／1000円　小学生以下：無料
- ●問い合わせ先
  東京ゲームショウインフォメーションデスク
  TEL 03-5512-3154(月～金10:00～17:00)

イベント としまえんにミニスペースワールド!? ゲームキューブの試遊台も40台出展

10月6日から3日間、としまえん遊園地で行われる、「トイざラス TOY FESTA 2001 in としまえん」。年末商戦に向けた新商品などが多数展示されるイベントで、任天堂もブースを出展する。出展タイトルは未定ながら、ゲームキューブの試遊台40台を設置して、新作ゲームが遊べる模様。『スマブラDX』も遊べるかも!?　7日(日)には、みすずリンクも登場するぞ!

トイざラス TOY FESTA 2001
- ●開催日時
  10月6日(金)～8日(月・祝)　10:00～17:00
- ●開催場所
  としまえん
  西武池袋線豊島園駅下車（池袋より直通14分）
  都営大江戸線豊島園駅下車（新宿より直通20分）
- ●入場料
  無料。開催期間中はとしまえん遊園地の入場料も無料。また乗り物一日券の割引券も配布。
- ●問い合わせ先
  としまえん　TEL 03-3990-8800

毎月新聞特派員コーナー

今月紹介する特派員は、夏のコミケ(コミックマーケット。同人誌販売等のイベント)で『風来のシレンGB2』のシレンのコスプレをしたというペンネーム雨竜賢治さん。コッパも連れているのだ。



←N64版『シレン2』公式ファンブックに、投稿したストーリーマンガが掲載された記念に挑戦したとか



特派員データ

京都府／雨竜賢治さん

- ●制作費：29574円(刀除く。コッパ含む)
- ●制作日数：約1月ぐらい
- ●苦労した所：三度笠がなかなか見つからず、あったとしても「京都」とか書かれていたこと。
- ●体験談：当日の気温は30°を越えていて、暑いってなモンじゃなかった。実は、三度笠はかぶってみると暑い。マントのえりが立っていてさらに暑い。砂漠を歩いているような状態で、シレンの気持ちが身を持ってわかった。
- ●ひとこと：みんなもっとシレンをやろうぜ!!

毎月新聞特派員、地元イベント情報などを大募集中!

毎月新聞では、読者の皆さんからの楽しいお便りを募集しています。みなさんのゲームライフの紹介や、調査依頼にタレコミ情報まで、なんでもOK。できれば写真も同封で送ってください。また、地元で行われれるゲームイベント情報や、読者同士の交流会の模様などの報告もお待ちしています。右のあて先までどしどし送ってください!

〈あて先〉
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部
毎月新聞特派員係

みすずのコスプレ道場

by 美鈴 秋　Vol.8 ～ NSW前日



みすずの写真館

2001.8.27.　NSW会場にて。



スペースワールドに登場した、みすずリンク。ニンドリ読者からの写真&サイン攻めでウレシイ悲鳴をあげていたぞ。任天堂のスタッフからも写真をお願いされるほどの大人気だったのだ。(写真は手にフックショットを持ったみすずリンクとHAL研の桜井さん)

●はみだしNEWS●「ファンレターを送ってくれる皆さん、スペースワールドで声をかけてくださったみなさん、どうもありがとう」(美鈴 秋)。美鈴先生への応援のお手紙は「がんばれみすず係」まで。

ファランクス

【GBアドバンス】	
タイトル	ファランクス
発売元	ケムコ
発売日	10月26日
価格	4980円
ジャンル	1シューティング
プレイ人数	1人用

名作と名高い横スクロール型のシューティングゲーム『ファランクス』が、GBアドバンスに改良復活! 新たな要素も加わったぞ。

あの『ファランクス』が改良復活!!

ホーミング弾やレーザーなどのオプションを、自分の好みに合わせて自機に装備。パワーアップさせながら敵を撃ち落としていく。最大3つまでストックしておくことができるオプションをきり替えたり、3段階のスピード調節を使いこなして、爽快なシューティングを楽しもう。


新要素として、敵を一掃するボムが3回使用できるようになっている

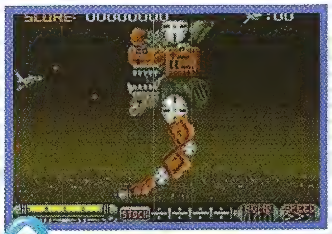


1st Mission : Assault


次々と襲いかかる敵を撃ち落とせ!!


オプションの装備を変えながら戦うのだ

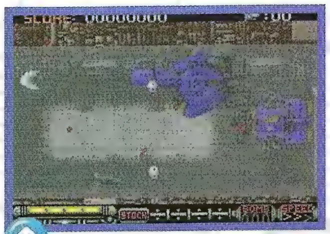

後ろからも攻撃されるぞ

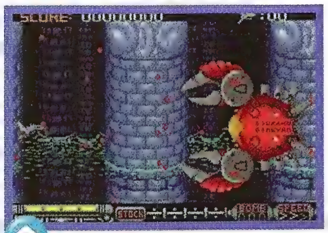

この生命体はステージボスか!?

2nd Mission : Under water


水中を進んでいくステージだ


半透明で視界を遮る水もまた強敵だ


敵の動きを読みながら戦っていこう


大きなハサミをもった敵が登場!

3rd Mission : Bio cave


おどろおどろしいステージだ


様々な仕掛けが待ち受けているようだ


このワームのような異種生命体は…!?


壁が異種生命体と同化している!!

4th Mission : Deep core


ますます激しくなってきた敵の攻撃


攻撃をかわして撃つ。これが基本だ


このネコみたいな敵はなんだ!?


いったいどのような攻撃をしてくるのか

みんなでぷよぷよ

【GBアドバンス】	
タイトル	みんなでぷよぷよ
発売元	セガ
発売日	10月18日

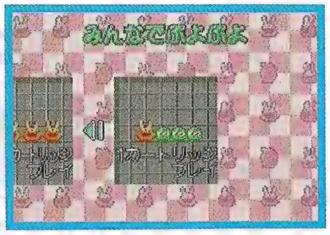
価格	4800円
ジャンル	パズル
プレイ人数	1～4人用（1カートリッジプレイ対応）
備考	GBA専用通信ケーブル対応

4人対戦も遊べるぞ!!

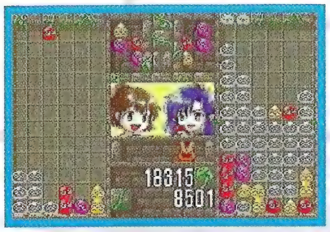
定番の落ちモノパズル『ぷよぷよ』。4人同時対戦もできるぞ。



おなじみのキャラが登場するぞ



1カートリッジプレイ対応なので、カセット1つで4人までの対戦ができるぞ



縦か横に同色の「ぷよ」を4つ並べて消していこう。連鎖すると気持ちいいぞ



ひつじのキモチ。

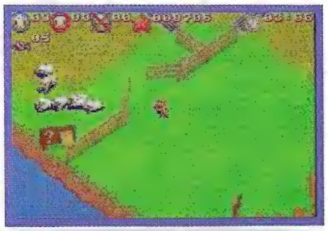
【GBアドバンス】	
タイトル	ひつじのキモチ。
発売元	カプコン
発売日	未定

価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

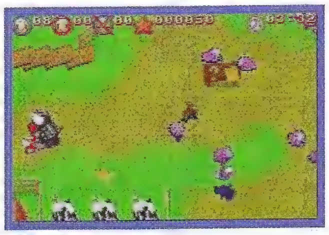
ひつじを追いかけてゴールへ連れて行こう

牧羊犬となって、逃げ出したひつじをゴールまで誘導しよう。

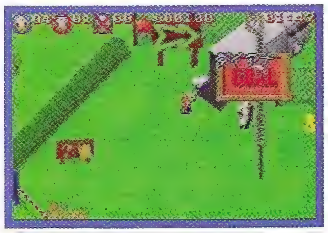




ひつじを後ろから追いかけて、うまくゴールまで誘導しよう



ウシがバイクに乗ってジャマをしにきたぞ。ひつじがひかれちゃうよ～



ひつじをゴールに誘導すればOK。全部のひつじを時間内にゴールさせよう

【GBアドバンス】	
タイトル	ハテナサテナ
発売元	ハドソン
発売日	10月4日

価格	5200円
ジャンル	ノンアクションパズル
プレイ人数	1～4人用（1カートリッジプレイ対応）
備考	GBA専用通信ケーブル対応

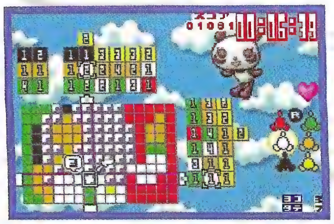
スペシャルモードに『ゲッターラブ!!』キャラが!

新感覚のイラストロジック。かわいいキャラと満点のボリュームだ!



宇宙人をパズルで助けてあげよう





新ルールのイラストロジック。これは『ゲッターダブ!!』のスペシャルモードだ



クリアするとイラストが完成。パズル中にアニメーションが表示されることも

メダロット・ナビ
カブトバージョン・クワガタバージョン

【GBアドバンス】	
タイトル	メダロット・ナビ
発売元	イマジニア
発売日	9月7日より発売中

価格	各5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

パーツを手に入れてメダロットを強化!

今回も、うっかり見逃しがちな、パーツが入った宝箱の場所を紹介しよう。



居住区エリアにコーラタンクがある



山エリアには右腕のノーマルレーザー



童話の森エリアのここにも宝箱がある



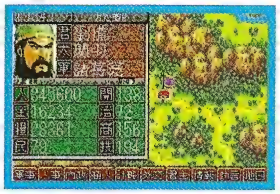
ピラミッドエリアにはテイザーがあるぞ

三國志

【GBアドバンス】			
タイトル	三国志	価格	6800円
発売元	コーエー	ジャンル	歴史シミュレーション
発売日	11月予定	プレイ人数	1人〜8人用
		備考	—

三国時代の中国統一をめざせ

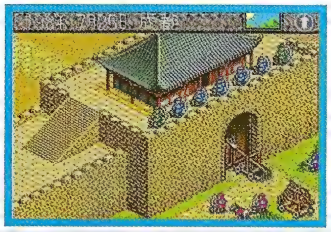
魏・呉・蜀の君主となって、広大な中国大陸を統一せよ!!



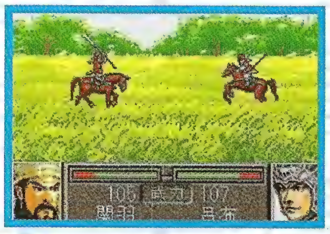
内政で国力を上げ、戦争で領土拡大



劉備が諸葛亮を軍師として招いた「三顧の礼」の逸話。あのシーンもあるのだ



このような攻城戦の他に、野戦、水上戦もある。うまく戦略を立てて戦おう



関羽と呂布の一騎討ち。その名を天下にとどろかせる万武不当の猛者同士だ

信長の野望

【GBアドバンス】			
タイトル	信長の野望	価格	6800円
発売元	コーエー	ジャンル	歴史シミュレーション
発売日	9月28日	プレイ人数	1〜4人用
		備考	GBA専用通信ケーブル対応

野望は全国統一。多人数対戦も可能

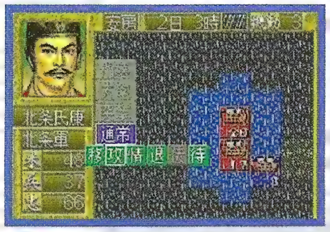
マルチカートリッジプレイで、最大4人までの同時対戦もできるぞ。



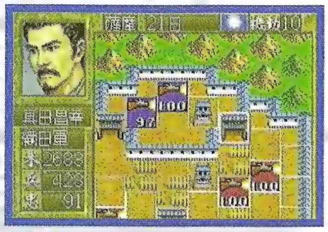
全国48ヶ国を選択することができる



同盟を結ぶなど、外交戦略も重要。ただ戦争に明け暮れているだけではダメだ



水上戦。国の技術力を上げ、大砲を撃つことができる鉄甲船を作ろう



籠城した場合には、このような攻城戦となる。強力な鉄砲隊にどう対処する?

BOMBERMAN MAX 2

【GBアドバンス】			
タイトル	ボンバーマンマックス2	価格	未定
発売元	ハドソン	ジャンル	アクション
発売日	未定	プレイ人数	1〜4人用
		備考	GBA専用通信ケーブル対応

ボンバーマンとマックスの2バージョン

ボンバーマンとマックス、主人公の違う2バージョンが同時発売だ。



ボンバーマンがキャラボンに乗る!?



マックスバージョン。キャラクターだけでなく、マップなども違うのだ



各ステージに設定されたミッションをこなすと、次のステージに進めるんだ



GBA専用通信ケーブルを使って、育てたキャラボンで対戦することもできるぞ

ミニー&フレンズ 夢の国をさがして

【ゲームボーイカラー】			
タイトル	ミニー&フレンズ〜夢の国をさがして〜	価格	未定
発売元	ハドソン	ジャンル	メールアドベンチャー
発売日	12月予定	プレイ人数	1人用
		備考	—

メールを使いながら冒険を進めよう

ディズニーキャラクターが勢揃い! 夢の国めざして冒険だ!!





ミニーマウス。ここはどんな所かな?



ミッキーマウスからメールが届いたよ。メールを使って冒険を進めよう



なんだかミニーマウスが困っているみたい。夢の国にたどり着けるかな?

FIELD OF NINE DIGITAL EDITION2001

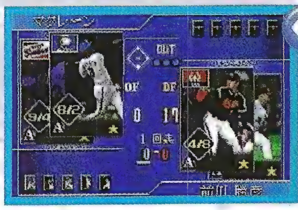
【GBアドバンス】		価格	5800円
発売元	コナミ	ジャンル	プロ野球カードゲーム
発売日	9月20日	プレイ人数	1～2人用

君だけの最強デッキを作ろう

トレーディングカードとして人気の『FIELD OF NINE』のGBA版だ。友達との対戦はもちろん、対COMによる1人用プレイができる。これで、対戦する前に、自分のデッキの戦略をじっくり練られるぜ。



デッキをどう組もう


そして勝負だ

フロッガー (仮)

【GBアドバンス】		価格	未定
発売元	コナミ	ジャンル	アクション
発売日	未定	プレイ人数	1人用

あの名作がGBAでリメイクされた

1980年代の前半に登場した名作『フロッガー』が、装いも新たにGBAに登場。障害物を避けていくというスリル感は時代を超えてもなお健在。多彩なステージで『フロッガー』を満喫できるぞ。


こんなステージが登場


ここは古代遺跡だ

友情のビクトリーゴール4V4嵐 GET THE GOAL!!

【GBアドバンス】		価格	5800円
発売元	コナミ	ジャンル	スポーツ
発売日	11月15日	プレイ人数	1～2人用

4人対4人のサッカーゲームが登場

コロコロコミックで人気の『4V4嵐』がサッカーアクションゲームになって登場。コミックさながらの4人サッカーを1人でも、2人でも楽しむことができるぞ。めざすのは4V4ワールドカップ優勝だ。



人気のキャラも登場


4人制サッカーなのだ

烈火の炎 (仮)

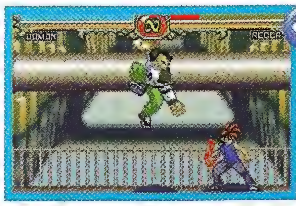
【GBアドバンス】		価格	未定
発売元	コナミ	ジャンル	対戦型アクション
発売日	12月20日	プレイ人数	1～2人用

烈火が格闘アクションでGBAに登場

少年サンデーで好評連載中の『烈火の炎』が格闘アクションゲームとなって登場。ゲームの舞台は原作の「SODOM」編を舞台に繰り広げられるぞ。簡単操作でハデなワザの応酬が楽しめるのだ。



風子も登場するぞ


ハデなワザが炸裂

エキサイティングバスモバイル

【GBアドバンス】		価格	5800円
発売元	コナミ	ジャンル	釣りゲーム
発売日	12月20日予定	プレイ人数	1人～2人

バス釣りの快感を味わおう

PSで人気のバス釣りゲームがGBAに登場。シンプルな操作でバス釣りを楽しむことができるぞ。池のどこらへんにバスがいるのかを推理しながら、大物をつり上げられるようにがんばろう。



バスを釣りあげろ



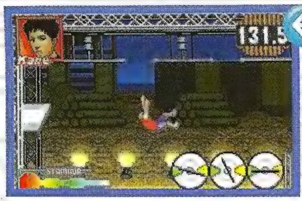
大物をゲットだぜ

筋肉番付～地獄のファイナルアタック～ (仮)

【GBアドバンス】		価格	5800円
発売元	コナミ	ジャンル	アクション
発売日	12月予定	プレイ人数	1～2人用

TVで人気の競技に挑戦だ

前回の『金剛君』に続いて、今回は純粋に競技をメインに楽しむ『筋肉番付』が登場。GBC版の流れを汲む最新作になっているぞ。おなじみの競技に挑戦して、ケインたちに勝利できるかな?


この競技も登場



ケインと対決だ

ウィザードリィ サマナー

【GBアドバンス】	
発売元	メディアリング
発売日	冬予定

価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用

元祖正統派RPG、アドバンスに降臨

RPGの元祖として名高いWizシリーズの最新作。携帯ゲーム機とはいえ、複数のダンジョン（毎回マップが変わるものも！）に約300種類のモンスター、約170種のアイテムとボリューム満点なのだ。



美麗なCGもいっぱい



大迫力の戦闘シーン

チキチキマシン猛レース

【ゲームボーイカラー】	
発売元	シスコンエンタテイメント
発売日	11月22日

価格	3600円
ジャンル	レース
プレイ人数	1人用

あの連中が帰ってきた！ シーシシシッ(ケンケン)

個性的なキャラでおなじみのアニメがレースゲームになったぞ。様々なアイテムを駆使して相手を邪魔しながらトップを目指そう！



GBカラーとは思えない、なめらかなスクロール。ちゃんと高低差もあるぞ



おなじみの8台が競いあうのだ。ルールが違う4つのモードも用意されている

スナップキッズ

【GBアドバンス】	
発売元	エニックス
発売日	今冬

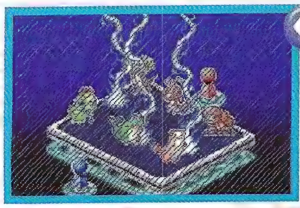
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用

精霊ワンダーを撮影して対戦させよう！

銃のような形をした装置・スナップシューターで数々の精霊（ワンダー）を捕まえると、ワンダーカードというデータカードが手に入る。それを使って、いろんな人と対戦ができちゃうゲームなのだ。



ワンダー同士の戦闘！



これはバトルスペース

億万長者ゲーム～のっとり大作戦！～

【GBアドバンス】	
発売元	タカラ
発売日	11月予定

価格	4800円
ジャンル	TAB
プレイ人数	1～4人用

経営センスが試される会社経営ボードゲーム

簡単ルールで誰でも楽しめる会社経営ボードゲームが登場だ。ループ状に連なるマスの上を、ルーレットの目に従ってコマを進め、様々なイベントをこなしながら会社を経営して資産を増やそう!!



ルーレットを回すのだ



なんと、こんなことに

エストポリス外伝（仮）

【GBアドバンス】	
発売元	タイトー
発売日	2002年2月予定

価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～4人用

シリーズ最新作はGBアドバンスだ！

『エストポリス伝記』シリーズの世界観を残しつつ、敵を捕まえて仲間にする「ディスクモンスターシステム」を加えた野心作。同じマップを4人のプレイヤーで探索することもできるのだ。



パズル的な要素もあるぞ



手前が味方で奥が敵

モン★スター トラベラー

【ゲームボーイカラー】	
発売元	タイトー
発売日	12月予定

価格	4300円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

自分だけのモンスターを育てよう！

コズミックモンスター（コズモン）を自由に育てて、自分だけのコズモンに成長させよう。キミのコズモンはどんな姿になるのかな？



最初は簡単なお勉強から始めて、コズモンを成長させるのだ。成長すると…



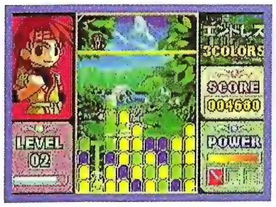
姿が変わって強いコズモンに進化する！ 進化した姿は育て方によって変わるぞ

まじこね

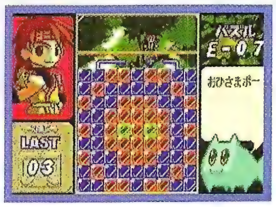
【GBアドバンス】			
発売元	ソフトマックス	価格	4800円（予価）
発売日	11月30日	ジャンル	パズル
		プレイ人数	1〜2人用

同じ色のブロックをつなげて消そう！

画面の下からせり上がってくるブロックの中から、同じ色のブロックをつなげて消していくパズルだ。連鎖による高得点が狙えたり、対戦モードも用意されているので、熱中すること請け合いだ。



弾を撃って、同じ色をラインでつなごう



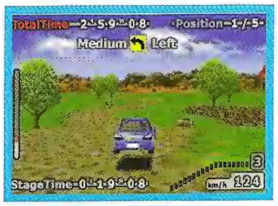
「パズル」など、ゲームモードが満載

アドバンスラリー

【GBアドバンス】			
発売元	エム・ティー・オー	価格	5200円
発売日	12月7日	ジャンル	レーシング
		プレイ人数	1〜2人用

過酷なコースを走り抜けろ！

GBAでは初となるラリーゲーム。数多くの実車が登場するほか、砂塵を巻き上げながら走る、ラリーカーのワイルドな走りが再現されている。14ヶ国から成る、バラエティに富んだコースも魅力だ。



コースの凹凸や高低差も再現されている



ラリーの名車がたくさん登場するぞ！

ZOIDS SAGA

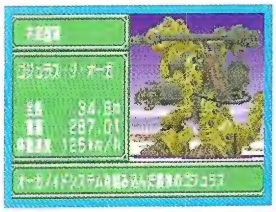
【GBアドバンス】			
発売元	トミー	価格	5400円
発売日	2001年冬	ジャンル	RPG
		プレイ人数	1〜2人用

『ゾイド』RPGシリーズ第3弾

今回の『ゾイド』は、部隊を編成して戦うシステムになっているけど、フィールド画面上の敵キャラはシンボルマークで表現されていて、そのシンボルに触れることで、戦闘シーンに突入するのだ。



敵キャラのシンボルと接触すると戦闘に



ゾイドは100種類以上も登場する

シルバニアファミリー3

【ゲームボーイカラー】			
発売元	エポック社	価格	4300円
発売日	2001年内	ジャンル	アドベンチャー
		プレイ人数	1〜2人用

シルバニアのアドベンチャー

タイムカプセルに吸い込まれてしまった、シルバニアの村に輝く星々を取り戻すため、現代と過去を行き来するというストーリーだ。



洋服作りや着せ替えをはじめとして、イベントが盛りだくさん！



1章から5章までの、オムニバス形式になっているので遊びやすい

バグサイト（アルファ／ベータ）

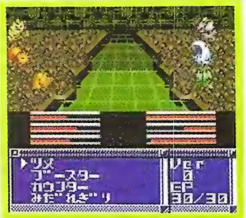
【ゲームボーイカラー】			
発売元	スマイルソフト	価格	各4800円
発売日	11月2日	ジャンル	RPG
		プレイ人数	1〜2人用

ネット世界が舞台のRPG

バグというプログラム生命体を収集・育成しながら、ウイルスがばらまかれて混乱に陥ったネット世界の秩序と平和を取り戻すRPGだ。



ウイルスに汚染されたバグを正常に戻し、仲間にするという楽しみもある



最大3対3で行われる戦闘シーン。仲間にしたバグは戦闘に出せるぞ

なかよしクッキングシリーズ④ たのしいデザート

【ゲームボーイカラー】			
発売元	エム・ティー・オー	価格	4200円
発売日	11月16日	ジャンル	シミュレーション
		プレイ人数	1人用

おいしいデザートを作れるかな?!

街のみんなからアドバイスをもらいながら、材料を集めて調理・トッピングして、みんなに喜ばれるおいしいデザートを作ってみよう！



調理はミニゲームになっている。これはゼラチンを溶かしているところだ



パフェのてっぺんにブルーベリーを乗せて、トッピングのできあがり！

それゆけ!!マリオ親衛隊!!

SOREYUKE MARIO SINEITAI



やっと涼しくなってきたと思ったら、今度は台風一家が大暴れ。スカッとした秋晴れが好きなんだけどなぁ。それはそうと、先月のスペースワールドには、多くの隊員諸君が遊びに行ったみたいだね。普段は誌面だけの交流だけど、実際にいろんな人と会うことができて、きっと楽しかっただろうね。

イラスト：記村 隆鶴

イラストの特大殿堂



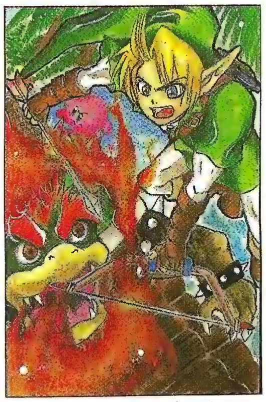
◆続編の発売も決定した『黄金の太陽』。プレイした人から「おもしろかった」っていう声がたくさん届いてます。キャメロットの高橋兄弟もよろこんでいることでしょう！

【東京都／創世さん】



◆なんだかルイージが殺気立っとる…。おばけよりもルイージのほうが怖いような気がするんですけど

【兵庫県／TABroさん】



◆リンクとクッパが戦うなんてすごいよね。『スマブラDX』ではカービィのプニプニ感が良かったとか

【千葉県／狼斗改めウィリーさん】



◆今年のスペースワールドには行けなかったというサルムント雁さん。来年はぜひとも会場でお会いしましょう！

少佐【愛知県／サルムント雁さん】



◆スペースワールドで『ピクミン』を体験。ピクミンがうじゃうじゃいるのがツボにはまったそうです。わかるよ～

少尉【山形県／FALCONさん】



◆とっても幻想的な『ポケモン』イラストだね。ネイティオの無表情ってホントに愛嬌がある。って思うのはオレだけ？

【埼玉県／ゼラチンさん】



◆コワ！ GBアドバンスでも発売されている『サイレントヒル』。あの得体の知れない恐怖感って、他では味わえないね

少尉【東京都／hushさん】



◆『黄金の太陽』のイラスト。イラストに書いてある文字の書体が『オウガ』っぽくて、一瞬ビックリしました

【滋賀県／緋鷹狼さん】



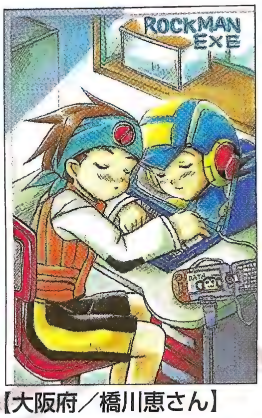
◆今月は大人気の『黄金の太陽』。プレイし終わったあとで、イラストを描いてみたいって思ったんだろうね

【神奈川県／泉とうげさん】



◆ほんわかしていていい感じのイラストだね。まるいガムとカービィがとてもマッチしてグーです

【奈良県／生夜さん】



◆「この2人が好きで、何度もエンディングを見ました」とか。今後の『エグゼ』も見逃せないよね

【大阪府／橋川恵さん】

【香川県／かなボーさん】

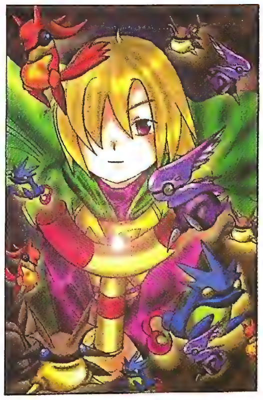
◆「プリーン!! カムバーック!! してほしいのでプリンも描きました」。『スマブラDX』には今のところ出演予定ないもんね





中佐【埼玉県／茉莉花さん】

↑先月は、子供の宿題(自由研究)に追われて大変だったとか。イラストは、キノコ狩りに出かけたキノピオだよ



←『黄金の太陽』、風のエナジストのイワンだね。ジンがたくさん描かれて、エナジーを操るってカンジが出てるね

【大阪府／時姫りんくさん】



←「かき氷でおなかこわしたのです。ほどほどに…すれば良かった…」。最近は腹こわすほど食えないよ…

少尉【埼玉県／磐城沙織さん】



←リアル&ワイルドになってキューブに登場するフォックス。イラストも大人っぽいカンジだね

【岩手県／くりきんとんさん】



←夕方頃にかかる曲が好きだというユイシンさん。夕方につりをしていると、ちょっぴり寂しくなったりしてね

【千葉県／ユイシンさん】



←『ムジュラ』の鬼神リンクだね。鬼神リンクって白目のイメージだけど、こうやって描いてくれるとかわいいね

少尉【東京都／桃園らいちゅさん】



←スペースワールドでは美鈴先生にあえて感激だったとか。描いてくれたイラストは『黄金の太陽』のメアリー

【千葉県／望月かけるさん】



←初めて挑戦してくれたシレンのイラスト。キリリとした風貌だから「シレンGB2」のシレンだよね

【埼玉県／あずま庵さん】

イラスト10歳未満



↑夏休みに、もういちど『マリオストーリー』を再プレイしたとか

【大阪府／八木裕和さん(9)】



←『マリパ』のイラストだね。キューブでも遊べるといいね

【山形県／あっくん(9)】



↑お家で果物を食べているところだね。りんごのとけいがキュートです

【神奈川県／ヘイヘイホーさん(9)】



←ヨッシーの目がバッテンになってる。どうしたのかな?

【埼玉県／アヤコさん(5)】



←ネスとどせいさんが好きなんだって。『スマブラDX』にも登場するぞ

【埼玉県／城文内さん(9)】



←化石ポケモンのオムナイト。オレのオムナイトはレベル99だぞ

【愛知県／藤木晶さん(8)】



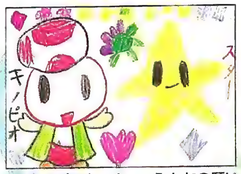
←「とまれ」って書いてあるけど、ここは道路なの? 注意しなくちゃ

【愛知県／伊藤駿さん(7)】



←流れ星を見つけたリンクとカービィ。どんな願い事をするのかな?

【静岡県／アンコかびさん(9)】



↑キノピオとスター。みんなの願いをかなえてくれるといいよね

【福岡県／レオミさん(7)】



←首に巻いた赤いスカーフがとってもおしゃれなフォックスだね

【東京都／青野岳人さん(6)】



←ボンバーマンが肝試しでもしているところかな?

【鹿児島県／YUさん(7)】



←回復のアイテムっておいしいのかな? なんだかうれしそうだね

【愛知県／たいちょうさん(9)】

イラストファンレター



↑そういえば今月はテツカさんのイラストはなかったなぁ

【和歌山県／時音ヒビキさん】



↑あの4コマは最高だよね。今後もどんどん応援しよう!

【奈良県／ひーこさん】

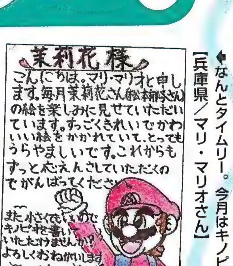


↑2人の合作でファンレターだ

【山口県／バーニィさん&キューブさん】

←なんとタイムリー。今月はキノピオだぞ

【兵庫県／マリ・マリオさん】



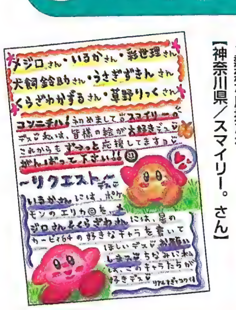
←ジェフのイラストか4コマのリクエストだ

【東京都／おでんさん】



←熱烈な応援だね

【神奈川県／スマイリー。さん】



◎次回のお題は『早く出ろ!』。次々回のお題は『好きなキャラ(第4回)』。

今月のお題『ついに出た!』



◆「それぞれのキャラの「ついに!」を表現してみました。」とのこと。「ピーチはもう助けにいかなくてもいい位強いかもと思うと今からワクワクします(笑)」だって

【千葉県/犬飼鈴助さん】



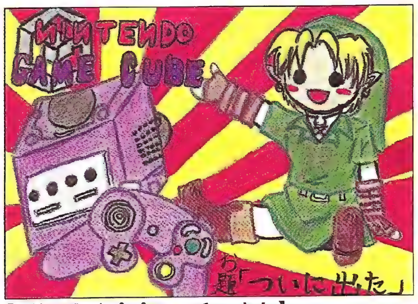
◆このコーナーへの投稿作品は全て切り絵だった、どせいようたさん。なんと今回は初のCG投稿。本当は9月号のお題に向けて作っていたそうだけど…。大変だったねぇ

【大阪府/どせいようたさん】



◆キューブにまで襲われるルイージ。恐がり癖がついちゃったりしてね

【広島県/ギガ郎さん】



◆ついに出たキューブ。そしてキューブになって、リンクも大変身したのだ!

【愛知県/パパラッチョさん】



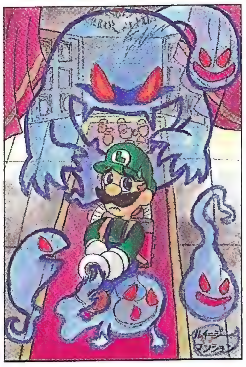
◆待ちに待った『スマブラ』の続編、『DX』がついにスペースワールドに!発売日も決まったコトだし…でも受験でゲームができないとか

【長崎県/泡穂えるふさん】



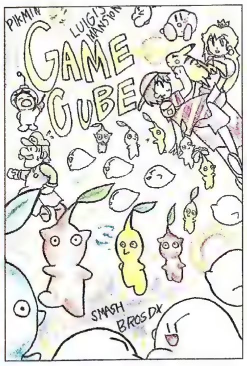
◆「ついに出た!」って言って欲しかった…。ということで、幻となってしまった『マザー3』のイラストです

【静岡県/川村くろさん】



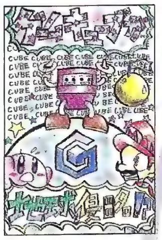
◆ルイージの弱腰な感じがよく出てます。でも実は、掃除機で吸えるのはオバケだけじゃないんだな。お金も…

【千葉県/さとしさん】



◆宇宙をイメージして描いてくれたとか。みんなフワフワと浮いているような感じのイラストだね

【群馬県/草野茜子さん】



◆「地球侵略」。確かに世界中で売れまくりそうだもんね

【広島県/三上春香さん】



◆ゲームキューブの箱を描いてくれたのは、このイラストだけだったぞ

【神奈川県/黒猫かおるさん】



◆左下のほうに、サオヘンとケイ大佐も描いてくれたぞ。ありがとう!

【愛知県/四コマ・マニアさん】



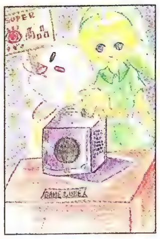
◆そうそう、『動物番長』も忘れちゃいけないよね。ついに!だよね

【神奈川県/類~似さん】



◆キューブでの活躍を期待しているキャラを描いてくれたぞ

【大阪府/ぐるぐるキッドさん】



◆スーパー目玉商品のゲームキューブなのだ。ついに発売されたのだ!

【千葉県/TAKAKOTAさん】

合作のココロ



◆スペースワールドの帰りにDr.Ryoさんの家でゲーム大会をしたという常連さんの4人組。歴代のシレン(左から順)を描いてくれたぞ

【ユニット名:風来のふぁどめりょー】(合作正隊員)



◆「カーフェイがとって置いたプリンをめぐって戦う3人。犯人のシレンは逃げていくのだった…」そんなエピソードを後から考えたそうです

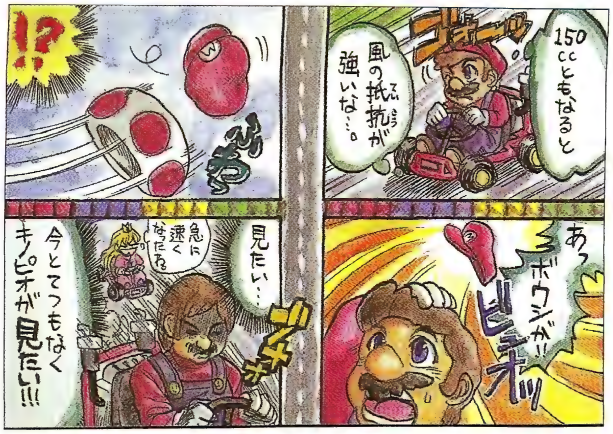
【ユニット名:大和なでしこ'S】(合作一等兵)



◆『ゴエモン』ファンをネットでつのり、みんなで合作してくれたそうです。背景のゴエモンインパクトもイカスよね

【ユニット名:G-MEN】(合作準隊員)

4コマの長屋



【岐阜県／かよこさん】
←永遠の謎ですな。キノピオの頭。でもさぁ、そもそも取れるものなの？ キノコの頭って…。4コマのコマ枠もイカしてます



【京都府／ていえぬさん】
←もう誰も止められない…。ルイージはおろか、ていえぬさんも…。「ゴンゴンパフパフさん、ありがとう!!」とのコメントです



【富山県／ブルー・ピアスさん】
←そうねぇ、女性陣のなかでは孤高の存在だもんね。でももしかしたら隠れキャラとかにいいお相手がいるかもよ



【福島県／藤野カンナさん】
←ニンドリ5月号の96ページを読むと、確かにそんなことが書いてあります。毎日耳のとがり具合をチェックしてるにちがいない！



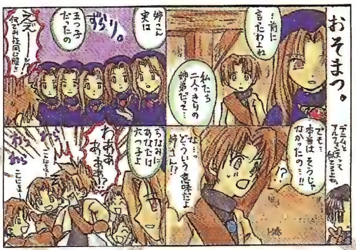
←確かにねぇ。今年のスペースワールドには、たくさんのリンクコスプレがいたよね。もちろん美鈴先生もだけど

【千葉県／るまいらぱうろさん】



↑『スマブラDX』の隠しステージにピクミンが…。ホントにこんなステージだったら、落ち着いて戦えないよ～

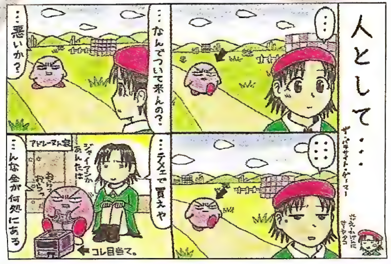
【東京都／宝山りふぁさん】



【新潟県／疾風時雨さん】
←なんだかチョコレートのCM（金城武のやつ）を思い出した。ある日突然、自分の分身みたいなのが、ワラワラ出てきたらビビるよね



【福岡県／壱之宮響湖さん】
←穴を掘ったら不発弾！ってことは、かつてこの村は空襲を受けたことがあるってこと？ なんとも恐ろしい話でございまする



【千葉県／小川零戦さん】
←カービィの表情がグッド。悪そうなんだけど、どことなくワルになり切れてないあたりがいい感じ。あきれたアドレーヌもグッド



【三重県／鷹まるさん】
←注目して欲しいのは4コマ目の左下。こんな生活はもうイヤって思ったリンクが行き着く果ては…。リアル路線を捨てた、アニメ調リンクだ



【新潟県／ぽぽんた花子さん】
←『ゼル伝 ふしぎの木の実』ネタだね。魚でおびき寄せるちゅーても、ゾーラ族の子供はまずいっしょ。っていうか、ゾーラの子供ってこんなんなの？ おたまじゃくし？

イラストの超高層ビル



◆『スマブラDX』の隠しキャラに出そうだというルイージとデイジー。果たしてそうなるかな?【神奈川県／雫さん】



◆「http://homepage2.nifty.com/mekky/」にてHPを再会したそうです。絵は「ゼロ・ツアーズ」【愛知県／めっきーさん】



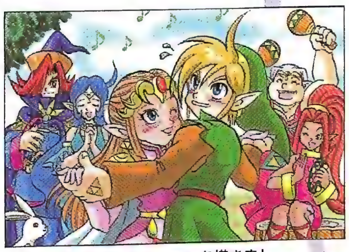
◆「姫様、伝説の剣を手に取りしばし感動」というタイトルのイラストを描いてくれました【新潟県／浅川日沙さん】



◆スペースワールドでプレイした「エムブレム封印の剣」が良かったそうです。【千葉県／高坂裕子さん】



◆「マザー2」のポーラ。確かに秋の空がよく似合いそうなキャラクターだよね【長野県／かっきさん】



◆「いかにも平和ってシーンを描きました」。う〜ん、確かになんだか楽しそう!【神奈川県／そんくんさん】



◆『黄金の太陽』の敵グループが好きなんだって。オレも敵キャラって好きなんだよね【群馬県／いたろうさん】



◆スペースワールドでは、読者・開発者・そして編集部員にも会えてうれしかったとか【東京都／こりんさん】



◆題「聖三角を持つ勇者」。やっとキューブ版ゼルダも正式発表! でもだいぶ変わったけど…【福岡県／重紙あーすさん】



◆リクエストにお応えして描いてくれたダークリンク。リンクよりワルっぽく描いてくれたよ【大阪府／桃姫ユリさん】



◆ビシっと決まってる『X2』のロックマン。硬派なアクションだよね【秋田県／柴田祐依子さん】



◆アドバンス版の『ポケモン』はまだまだ情報が出てこないね【神奈川県／茂龍ゆきこさん】



◆イラストは、エポナにゾーラの仮面をかぶせたところだとか【茨城県／NEO！さん】



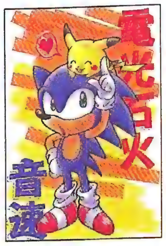
◆正当派の『スターフォックス』もキューブで出して欲しいよね【富山県／トノさん】



◆スランプがなんとか直ってきたって。やったー、これでどんどん投稿だ【岩手県／草野りっくさん】



◆いまだに『オウガ外伝』未プレイだとか。イラストは『オウガ64』【埼玉県／けいこさん】



◆なるほどね。ネズミつながりかぁ。こんな共演も見てみたいけどね【神奈川県／しゃぼてんさん】



◆「アドちゃんはやっぱりおでこがかわいいです」。おでこ美人!?【埼玉県／まるきのこさん】



◆こちらもお月見のイメージだね。月といったらウサギっしょ【熊本県／うさぎずきんさん】



◆徹夜して頑張ってくれたとか。秋の十五夜って感じかな【滋賀県／羽塚しぐれさん】



◆カービィ大好きなへ。さんにとっては、アニメ化は超ウレシイよね【岐阜県／へ。さん】



◆『風のクロノア』。かわいいキャラとアクションがいいよね【千葉県／星路さおりさん】



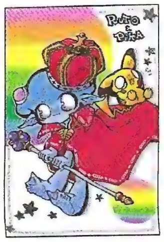
◆そろそろ『バイオ0』の新情報欲しいよね。でも来月は特集なのだ!【和歌山県／真咲ねむさん】



◆『スマブラDX』風にスーパースコープを持ったフォックスだ【千葉県／ほげたらぽんさん】



◆美鈴さんとの記念写真を撮って差し上げたのは、確かにワタクシです【山形県／ここあさん】



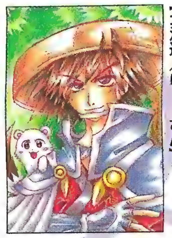
◆なんと1年以上のブランクを経て久々の投稿。王様気分のルト姫だ【広島県／まいこさん】



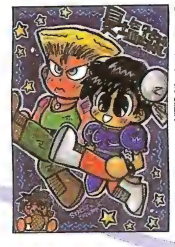
◆『罪と罰』で初めてロクヨンを知ったとか。ロクヨン生活これからだ【鹿児島県／HAMAKOさん】



◆ゼルダ姫とリンク。オカリナとハープで合奏してるみたいだね【栃木県／きいどりさん】



◆シレンの服、赤バージョンだね。秋っぽくていいかも【北海道／ロードさん】



◆夏塩蹴ってサマーソルトキックか。「ポップさん愛してます」だって【神奈川県／波動マリオさん】



◆右上にいるのはツインローバの合体バージョンだとか【奈良県／霜雪さん】



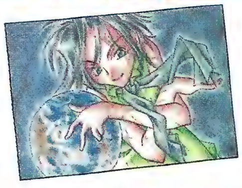
◆キャサリンの人間バージョン。おカマっぽい…そして気持ちワル…【愛知県／サルメンカンジャさん】



◆リンクが大人になってからムジュラの仮面と出会ったら…【神奈川県／榎木きのこさん】



◆ヨッシーはいったい何を作ってるんでしょう。失敗くさいけど…【奈良県／山村彩世理さん】



『罪と罰』のアチ。スペースワールドではコスプレしてる人もいたぞ【兵庫県／川那ゆきとさん】



このイラストの紙は、金箔と銀箔が入っているぞ。わかるかなぁ【岐阜県／宮佳影一郎さん】



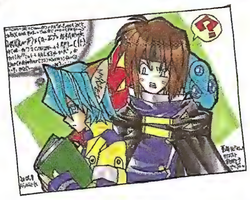
カレー好きな「ちゃいリアン」のエロイッチ。カレーが食べたい…【東京都／カービィのしっぽさん】



涙するゼルダ姫、そしてそれを救おうとするリンク。かっちょいい～【福島県／藤野カンナさん】

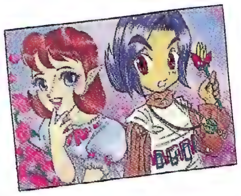


十五夜をテーマで、リンクではなくあえてマリオを描いてくれました【愛知県／緑雨まさきさん】

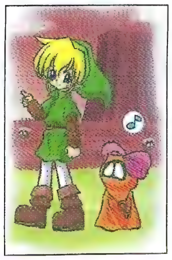


スペースワールドで会ったとき、自己紹介してくれれば良かったのに…

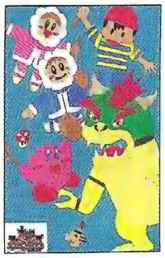
大尉【東京都／きさらぎ浅葱さん】



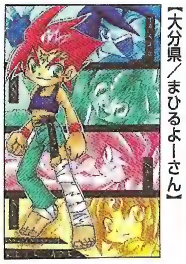
初の合作に挑戦。全体の構図とか、結構難しいんだよね【群馬県／堕天使堂さん＆栃木県／夢之助さん】



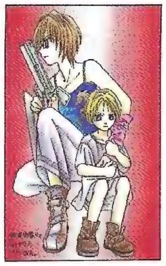
『ゼル伝 大地の章』のウララちゃんとデートしているところだよ【神奈川県／あおぼんさん】



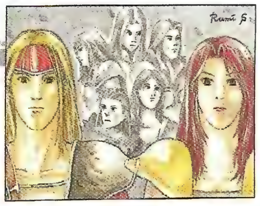
切り絵の『スマブラDX』。どせいさんがかわいいよね【千葉県／伊藤麻美さん】



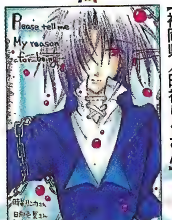
『ベイブレード』。まさかホントにベーゴマが流行るとは…【大分県／まひるよーさん】



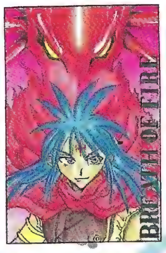
アイランが着てる青いタンクトップってかっこよくない？ 欲しいなぁ【岐阜県／いるかさん】



スペースワールドの帰りの電車が偶然一緒だったんだよね。オレもビックリ【千葉県／更科流水さん】



ファンレターに応えて、ダークリンクのイラストだよ【福岡県／時神りくさん】



『ブレス』のリュウ。ドラゴンが迫力あっていい感じです【北海道／山藤さん】



まさか『ギルティギア』がアドバンスに登場するとは驚きです【千葉県／みこりしあさん】

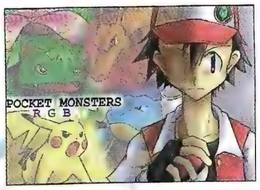


村村やゆよさんのリクエストで『FE紋章』のマルス&シーダだぞ

少尉【愛知県／蒼月ひかるさん】



「これは私的『ゼル伝』のイメージです」とか。結構メルヘンだね【京都府／宮本みきこさん】



『ポケモン』熱が再燃ってことで、かつての主人公レッドを描いてくれたぞ【東京都／おかりなさん】

キレてるかたたち



純情派かよ！ 刑事かよ！ でもなんかこの、しょぼくれたスーツ姿がサマになってる。藤田まことでもビックリ

【北海道／ヨタメシさん】



ピクミンって結構遊びやすいキャラなのかねぇ。ピクミンの大群をよーっくさがしたら、ホントにいたりして

【東京都／カポエリャーさん】



ガハハハハ。「いらさいまへ」ってあんた…。「シレン」シリーズ最強の男、店主もこんなになっちゃいました

【東京都／ドレパンマンさん】



岩ちんさん、今月は4コマじゃなくてこちらです。なんかマリオがリアルです。歳を気にするとはねぇ

【群馬県／岩ちんさん】

今月の階級特進者

中佐
埼玉県／茉莉花さん
中佐昇格候補
愛知県／サルムント雁さん
奈良県／山村彩世理さん
少佐昇格候補
愛知県／サルメンカンジャさん
大尉
長野県／からさん
東京都／きさらぎ浅葱さん
中尉昇格候補
東京都／hushさん
埼玉県／磐城沙織さん
東京都／桃園らいちゅさん
少尉
山形県／FALCONさん
愛知県／めっきーさん
栃木県／夢之助さん
愛知県／蒼月ひかるさん
岐阜県／へ。さん
やとわれ遊撃隊整備員
東京都／宝山りふぁさん
士官候補生
岐阜県／かよこさん
福岡県／重紙あーすさん
士官学校卒業
京都府／ていえぬさん
士官学校卒業検定開始
和歌山県／真咲ねむさん
士官学校4年
千葉県／犬飼鈴助さん
大阪府／どせいようたさん
士官学校2年
埼玉県／けいこさん
特務曹長
香川県／かなボーさん
千葉県／ほげたらぽんさん
特務曹長昇格候補
埼玉県／ゼラチンさん
曹長
神奈川県／泉とうげさん
千葉県／高坂裕子さん
東京都／こりんさん
千葉県／更科流水さん
曹長昇格候補
千葉県／ユイシンさん
新潟県／疾風時雨さん
大阪府／桃姫ユリさん
岩手県／草野りっくさん
岐阜県／いるかさん
軍曹
神奈川県／茂龍ゆきこさん
兵庫県／川那ゆきとさん
軍曹昇格候補
神奈川県／雫さん
伍長
千葉県／ウィリーさん
伍長昇格候補
千葉県／望月かけるさん
福島県／藤野カンナさん
東京都／カポエリャーさん
上等兵
長崎県／泡穂えるふさん
群馬県／いたろうさん
神奈川県／榎木きのこさん
岐阜県／宮佳影一郎さん
東京都／おかりなさん
上等兵昇格候補
北海道／ロードさん
愛知県／緑雨まさきさん
群馬県／岩ちんさん
1等兵
千葉県／さとしさん
埼玉県／まるきのこさん
栃木県／きいどりさん
1等兵昇格候補
兵庫県／TABroさん
滋賀県／緋鷹狼さん
神奈川県／そんくんさん
神奈川県／波動マリオさん
2等兵
奈良県／生夜さん
埼玉県／あずま庵さん
群馬県／草野茜子さん
茨城県／NEO! さん
大分県／まひるよーさん
福岡県／時神りくさん
2等兵昇格候補
岩手県／くりきんとんさん
千葉県／小川零戦さん
千葉県／星路さおりさん
熊本県／うさぎずきんさん
山形県／ここあさん
正隊員昇格
大阪府／橋川恵さん
広島県／ギガ郎さん
大阪府／ぐるぐるキッドさん
神奈川県／類～似さん
愛知県／四コマ・マニアさん
広島県／三上春香さん
富山県／ブルー・ピアスさん
新潟県／ぽぽんた花子さん
秋田県／柴田祐依子さん
神奈川県／しゃぼてんさん
広島県／まいこさん
東京都／カービィのしっぽさん
神奈川県／あおぼんさん
千葉県／みこりしあさん
北海道／ヨタメシさん
準隊員入隊（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト募集

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE



『風来のシレンGB2』『黄金の太陽』『マリオカートアドバンス』などなど

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

GB

風来のシレンGB2 砂漠の魔城

チュンソフト／公式情報

中夢

アイテムがもらえる「おまじない」の一部を公開！

ビッグモアイの前で唱えると効果のあるおまじないの中から、厳選して19種類だけ紹介しちゃおう。ちなみに、「風来のシレンGB2チップス」に入っている「ひみつのカード」には、これ以外のおまじないも書いてあるとか…!?



↑イルパの町の民家にいるビッグモアイにおまじないを唱えよう



↑すると、ビッグモアイの様子に変化が。体が光った後で…



妖光のヤリ

←2マス先にいる敵を攻撃できるぞ。城下町イルパでは15000ギタンで売っている高価な武器なのだ



つるはし

→ダンジョンの壁を掘って道を作ることができるのだ。でも使いすぎると壊れることもあるぞ



風魔の盾

←防御力がめちゃめちゃ高い盾なのだ。めったに入手できないレアアイテム！



↑アイテムがもらえた！　ちなみに1つのおまじないは1回だけ効果があるぞ

おまじない	出現するアイテム
がほあじ	妖光のヤリ
もふはそ	1000ギタン
てざじて	風魔の盾
どとみぶ	ちゅうチンタラの肉
ゆがそを	おはらいの巻物
うふかわ	ガマラの盾
ておゆあ	とくせいおにぎり
くろらと	つるはし
ぜぼをさ	つうかの腕輪
をじをも	デブーチョの肉
らやれて	トドの盾
だにりろ	つかいすての剣
ひぶしむ	ふういんの杖[4]
きはきよ	ドレインバスター
がろがぬ	せいいきの巻物
んつどだ	たいちょうアリの肉
たりすね	重装の盾
どずどす	いかくちょうのたね
でげへへ	ころばぬ先の杖[0]

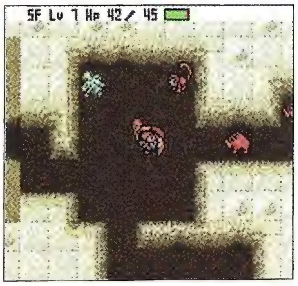
GB いねむり 風来のシレンGB2 砂漠の魔城　チュンソフト／公式情報

特訓ダンジョンで通信対戦！

一度ゲームのエンディングまで進んだカートリッジでは、通信ケーブルでゲームボーイを繋いでおくと、特訓ダンジョンを2人のプレイヤーで遊ぶことができるぞ。まったく同じ形のダンジョンで、どちらが早く脱出できるか、なんて競走もできるのだ。



↑特訓ダンジョンは城下町イルパの訓練所にあるぞ。コマルくんに話しかけて、特訓ダンジョンのデータを送信しよう



↑どちらも同じダンジョンを進むので、勝敗の決め手はプレイヤーの腕なのだ

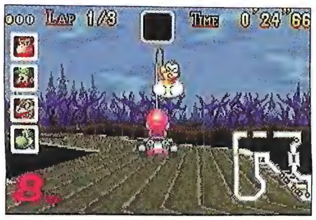


↑無事に特訓ダンジョンをクリアすれば、ヒゲチヨじいさんからアイテムをもらえる

GBA いねむり マリオカートアドバンス　岐阜県／かよこさん

コースアウト後のロケットスタート

コースアウトしてしまうと、ジュゲムに助けられてコースに復帰するよね。その時、着地する前にタイミングよくAボタンを押すと、コースへ降りた瞬間にロケットスタートを決めることができるぞ。



↑このあたりまで降りた瞬間にAボタン！タイミングがちょっとシビア

GBA いねむり タクティクスオウガ外伝　埼玉県／タブニイさん

ファイアクレスト入手方法

9月号の51ページで紹介したデネブ作成法に成功した後、港町スカベッルムにパンプキンヘッドのお店がオープンしている。そこでガラスのカボチャを5個売ると、究極のアクセサリー・ファイアクレストが入荷するぞ。

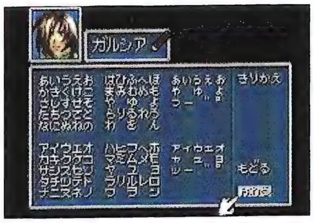


↑ファイアクレストは、全属性の攻撃をかなり防いでくれる優れものなのだ

GBA いねむり 黄金の太陽 開かれし封印　任天堂／公式情報

主役以外の名前も変えられる！

先月号で紹介した主人公4人の名前を変えるコマンド（名前入力画面でSELECTボタンを3回押す）の後に続けて、十字ボタンを↑↓↑↓←→←→↑→↓←↑と押し、最後にSELECTボタンを押そう。さらに3人の名前が変えられるぞ。

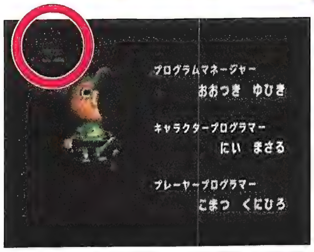


↑名前が変えられるのはガルシア、シバ、ジャスミンの3人なのだ

N64 いねむり どうぶつの森　埼玉県／とたぺぺさん

スタッフロール中にリセットさんが!

毎週土曜日の夜午後8時から、駅前でギターを弾いているとたけけさんに話しかけると、スタッフロールが流れるよね。しかし、夜8時45分に話しかけると、スタッフロール中にリセットさんが現れるのだ！



↑画面の後ろをよーく見ていると一瞬すれ違うぞ。赤い円の中を注目！

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きなソフト1本
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分の図書券
- ●悪夢…時価

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先

〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAX or E-mailでもOK!
Fax:03-3230-0675（A4用紙）
E-mail:64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶黄金の太陽　開かれし通院
❷脅威の胃袋と内臓の前にインド人もビックリ！
カレーの村の井戸で3日3晩粘っていると、インド人のシェフが現れて激辛カレーを食べさせてくれるぞ。100杯たいらげればターバンをもらえるが、あまりの辛さに胃腸をやられ、病院へ直行することに…。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
城 駱駝（14才）　P.N.プログレ
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂

先月号で紹介した「黄金の太陽」のドリテク「主人公4人の名前が変えられる！」は、エンディングを見ていなくても、いつでも可能でした。関係者と読者の皆様にお詫びして、訂正いたします。

●はみだし大通り

今のところ『ダービースタリオン64』を最後に、新作N64ソフトの発売予定はないが、10月12日から開催される東京ゲームショウ2001秋に、N64ソフトが1タイトル出展されるようだ。今後も新たなソフトの登場を期待したい。

ドクタルエイドーの ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉



ゲームキューブ同発3タイトルの中で、最もハマったのは『スーパーモンキーボール』。障害物を避けながら、コースを丁寧になぞってゴールを目指すというシステムは、『電流イライラ棒』に似ているけど、持続性・熱中度とも申し分なし。

入手困難なN64名作ソフト

入手困難なN64ソフトとして、『ソニックウイングスアサルト』『ラクガキッズ』の2本が知られていたが、N64自体が一線級ハードから退いたことで、ソフトの入手状況もだいぶ変わってきた。そこで今月は、入手困難になったN64「名作」ソフトを紹介しよう。

まずは、『スターフォックス64』。2年くらい前から入手が困難で、任天堂のソフトとしては珍しくあまり再出荷されなかった。新品での入手は絶望的だが、出回っている本数が多いため、中古での入手は比較的容易だ。

アクションシューティングの『ゴールデンアイ007』は、最近急激に入手困難となったタイトル。硬派でいかにも難易度が高そうなイメージがあったせいか、大ヒットには至らなかった。しかし、対戦プレイの面白さは早くから絶賛されていて、続編的タイトルの『パーフェクトダーク』発売後に人気が再燃した。売る人がいないせいか、中古でもほとんど見かけない。

『ガントレットレジェンド』は、4人同時プレイが可能なアクションRPGだ。N64の後期に登場したので、注目度こそ低かったものの、洋ゲーでしかも業務用の移植作ということで、マニア人気が非常に高い。日本ではN64にしか移植されなかったため、本体と同時購入した人も少なからずいた。発売時期が時期だけに出荷数がそれほど多くなかったようで、発売直後から目にする機会が少なかった。新品入手も不可能ではないが、少量出荷・洋ゲー・業務用移植作と、プレミア3大要件を満たしているので、これから高値が付きそうな気配だ。

また、任天堂最後のN64ソフト(?)である『どうぶつの森』は、これまで何度か再出荷されているが、相変わらず人気が高く、今なお品薄状態が続いている。

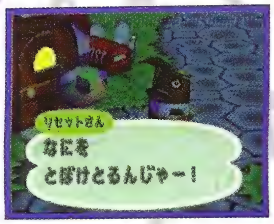
その他、名作に挙げるのは微妙なところだが、現在では新品入手が非常に困難なソフトは、『新世紀エヴァンゲリオン』『PDウルトラマン』『超空間ナイタープロ野球キング2』『新日本プロレス闘魂炎導2』などがある。



➡N64ソフトの在庫がかなり減ってきているので、欲しいソフトは早めに購入しよう



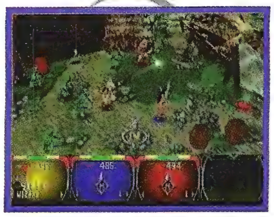
➡対戦プレイが非常に盛り上がる『ゴールデンアイ007』。画面酔いしやすいのが難点?



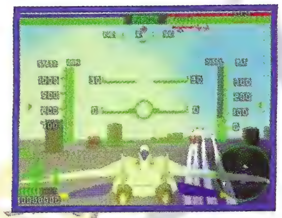
➡ファミコンソフトが入っているコントローラパック同梱版が入手難の『どうぶつの森』



⬅完成度が極めて高い『スターフォックス64』。4人同時プレイができるのも魅力のひとつ



⬅『ガントレットレジェンド』は、シューティングの要素も強いアクションRPGだ



⬅初代入手難ソフトの『ソニックウイングスアサルト』。結局再出荷されなかった

今月の オレはこれを買う!

9/22～10/21までに発売されるソフトで、購入予定のものは特にない。この期間中に、ゲームキューブのタイトルが1本も発売されないのは、ちょっと寂しい。

ソフトではなく本体目当てだが、ピンク色の特製GBA本体と、『ハローキティコレクション ミラクルファッションメーカー』というソフトがセットになった、「HELLO KITTY ゲームボーイアドバンス スペシャルボックス」を購入するつもりだ。さすがに30近い年齢でキティちゃんというのもちょっと抵抗があるが、今までずっと限定GB本体を買い続けてきたので、これは見逃すわけにはいかない。ちなみにこのセットは、10月19日より全国のサンリオショップで販売される。



レトロゲーム大好きページ

FC DREAM

ザ・ファミコン・ドリーム

ウォーシミュレーションは、パソコンで人気が高かったジャンルなので、リアル志向で難易度が高めだった。その中で、キャラをコミカルにしたりゲームシステムを簡略化して、誰もが手軽に遊べるようにしたのが、今回紹介する『ファミコンウォーズ』だ。以降、GBやSFCで続編が多数発売され、人気シリーズとして定着している。

今回のソフト

ファミコンウォーズ



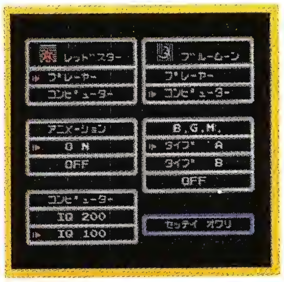
- 発売日／1988年8月12日発売
- 価格／5500円
- 発売元／任天堂
- 媒体／ロムカセット
- 累計出荷本数／36万本

● ハミダシウォーズ

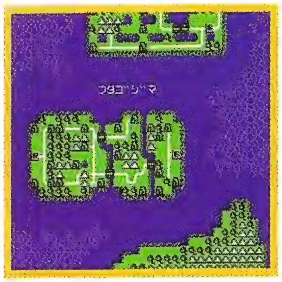
シリーズの中で最もオススメなのは、NP書き換えソフトの『スーパーファミコンウォーズ』だ。『ファミコンウォーズ』のマップが全て収録されている上、CPUの思考時間も短く、4人対戦も楽しめる。

お手軽ながら本格派の戦略シミュレーション

『ファミコンウォーズ』は、プレイヤーがレッドスター軍かブルームーン軍のどちらか好きな方を選択し、指揮官として16種類の部隊を率いて、コンピュータを相手に全15のマップで戦いを繰り広げていく、ウォーシミュレーションだ。対戦プレイはもちろんのこと、コンピューター同士の戦いを眺めるという楽しみ方もある。レッドスター軍で全15面をクリアすると「デビラー島」が、ブルームーン軍でクリアすると「ラストドリーム」というエクストラマップが出現する。



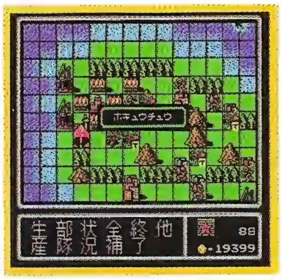
CPUの強さなど、各種設定が可能。思考速度もなかなか速い



15のマップのうち、好きなところからゲームを始められる

戦術の要となる部隊の特性

このゲームは、陸上10、航空4、海上2の、計16種類の部隊によって戦いが繰り広げられる。地形による防御効果や、部隊ごとに戦闘の相性も設定されているので、戦いを有利に進めるためには戦略も重要になる。各部隊とも、燃料と弾薬がゼロになると攻撃や移動ができなくなるので、補給車か都市などの施設で補給する必要があるのだ。また、9機以下の部隊は、同じ種類の部隊と合流できる。数が減った部隊同士を合流させれば、より効率的な攻撃ができるようになるぞ。



都市・空港・港で補給すると、1回につき2機まで回復できる



自走砲・対空ミサイル・戦艦は、離れた敵に攻撃可能だ

バトルの進め方〜開戦から勝利まで〜



1 自軍の総司令部の周囲にある工場で、部隊を生産する



2 歩兵を使い、できるだけ多くの都市を占領して軍資金を増やす



3 敵の部隊と交戦しながら徐々に勢力範囲を拡大していく



4 補給車や都市で、部隊の燃料と弾薬を補給する



5 より強力な部隊を生産して、敵地深くへと攻め込もう



6 自軍の部隊を敵の工場の上に置き、敵が部隊を生産できないようにする



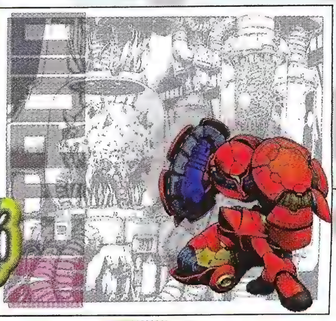
7 敵の部隊を全滅させるか、総司令部を占領すれば勝利だ！



8 使用軍事費など、バトルのデータが表示されるぞ

GBA
GATHERING BUG ACADEMY

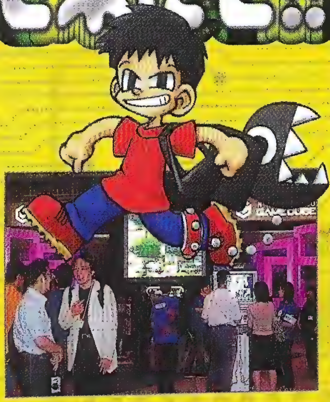
Nintendoスペースワールド2001が今年もやって来たぞ!!



今年の夏も暑かった……(汗)

夏休み最後のイベントとして、すっかり任天堂ファンに定着した感じがする「ニンテンドースペースワールド」。この時期になると、この1年を振り返ってしみじみします。

8月23日



まずは関係者向けの「ニンテンドーゲームキューブ発表会」が、8月23日に開かれました。開場時間前の入り口には、外国の取材陣がズラ〜っと並んでいて、慌てて中植もその列に加わったのでした(汗)。やっぱり海外の注目度も凄いみたいですね。会場内は意外に広く、パッケージ等の展示物が並んでいたり、実際にゲームキューブのゲームをプレイできるテストプレイ機があったりしました。





⬅ここで『どうぶつの森+』と『動物番長』が、プレイできる状態としては初お披露目となりました。去年のNSWではN64タイトルとして出展されていた両作品。まさかもう新機種に登場するなんて、去年の今頃は思いもしませんでした

この日の目的はやっぱりゲームキューブ版のゼルダとマリオに尽きます。アメリカで宮本さんが「NSW2001でお見せする事ができるでしょう。」と言っていたので、間違いなくこの日、ステージの巨大モニターにマリオとリンクが登場するはずなのです。妙に緊張したムードが会場内を覆っていたのですが、やっぱり他の人も新しい『マリオ』と『ゼルダ』に期待や不安があったのではないでしょうか？さて、その時の様子は特集のページに載っているので、ここでは中植の個人的な感想を。う〜ん、イイのか悪いのか、感動したのかガッカリしたのか「わからない」というのが正直な気持ちです。はい。



⬆新『ゼルダ』がモニターに写った瞬間、静まりかえる会場。インパクトはありました



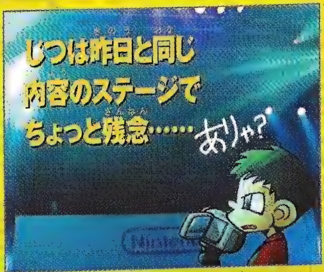
24日

ついにNSWスタート!

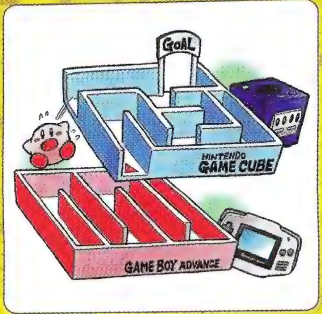


⬅NSWがスタート! といっても一般客は入れない日なので、本当のスタートは25日からかな? 今年も例年通り、幕張メッセ国際展示場が会場です。ちなみに中植は千葉に住んでいるので近くていいのですが、他の都道府県に住んでいる人にはやっぱり遠いですよね

この日は、まず最初にステージで発表会が催されたのですが、これは内容が前日とほぼ同じでした。違った点は、ゲームキューブとGBアドバンスをつなげて遊ぶ『コロコロカービィ』が、プレイヤブルで出展されていた事。このソフトは『ニンテンドーゲームキューブGBAケーブル』を使ってキューブにアドバンスをつなぎ、2つの画面で遊ぶ新しいタイプのゲームです。GBソフトの進化版ということで、ゲーム自体に新鮮味は無かったのですが、2つの画面を使った新しい遊び方には純粋に感動しました。これからどんな遊びが生まれるのか、とても楽しみです。『ポケモンスタジアム』なんかに抜群に向いてるシステムですよね。







⬆『コロコロカービィ』を簡単に図解。テレビに映ってるキューブ側コースから落下すると、手元のアドバンスコースに落ちてきます

もう1本、キューブとアドバンスをつなげるソフトといえば『どうぶつの森+』。こっちは若干システムに複雑さを感じたのが残念です。コントローラの違いによる戸惑いもあったのですが、今後の進展に期待しております。『スマブラDX』は一般日の混雑を予想してこの日にプレイしておきました(苦笑)。1人用モードが充実していたのが嬉しかったんですが、やっぱり本質は対戦ですね。マニアックすぎるかな〜って所がちらほらあって、その点は少し心配…。

【編集部より】スペースワールドで出会った読者のみなさん、応援などありがとうございました。中植せんせにサインなどもらえた人はラッキーでしたね。来年も読者と楽しく遊べるスペースワールドであってほしいものです

25日



⬅開場20分後の『スマブラDX』ブース。イベント開催中はずっとこんな状態でした(汗)。これに何度も並ぶ人もいて、尊敬してしまいます。ここまでくると、忍耐力が要求されますな

この日から一般ユーザーズデーです。午前9時開場予定だったのですが、なんと2千人近くの人が開場時間前に詰めかけて列をつくったので、予定よりも30分早く開場されました。つまり上の写真は8時50分のものなのです。9時ちょっと前を狙って来場した人は、この待ち時間を見てビックリしたのではないでしょうか？ 中植もビックリしました(笑)。ちなみにゲームキューブのコーナーは、どのソフトも平均1時間待ちといった状況で、来場された読者様はみんな苦労していたようです。お疲れさまでした。来場者の年齢層が今年は高かったのにも注目でしょう。ユーザー層が変わってきた予兆かもしれません。その分展示ソフトも大人向きなモノが多かったですね。



⬆今年はコスプレしてる人が多かったです。特に目立ったのがリンクで、移動するたびに数人のリンクとすれ違った気がします



⬅『エターナルダークネス』はちょっと過激な内容が目につきましたが、世界観にはマッチしていたので仕方ないかな



➡連日歩き回って、最終日はもうヘトヘト。ゴショッカーなりを潜めました

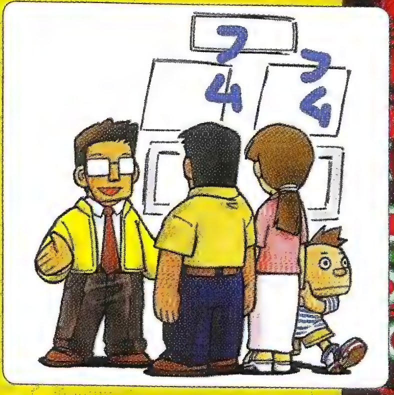
26日



⬆うわっ！ 変な顔になってしまった！ まぁ、いいか（いいのか？）。ナポレオンズさん、ゴメンナサイ。ステージはしっかり観ましたよ

最終日はゲームボーイ関係のブースを紹介。ここは例年通り親子連れの多いコーナーで、見ていて心が和みます(笑)。今年のアドバンスは幅広いソフトが揃っていたので、とても充実している印象を受けました。ミシンや英語学習ソフトがあったり、さらには『カードeリーダー』という凄い機械まであって、中植はこの『カードeリーダー』にかなり感動しました。

最初に『カードeリーダー』が発表された時は、てっきりカードに磁気テープでも付いてるのかと思ってたのですが、会場で見ると普通の紙カードだったのに唖然。この中にミニゲームなんかのデータが入ってるとしたら、これは凄い発明だ〜!! っと、1人で感動にうち震えていた中植でした(笑)。これは今後の情報を要チェックですね、はい。来場できた皆さんも、それぞれに何かが心に残るモノがあったのではないでしょうか。



⬆英語学習ソフト『EZ-TALK中級編(仮)』の説明を熱心に聞いている、小さいお子さんのご両親が印象的でした。そういえばゲームボーイって、学習ソフトが結構出てますよね。歴史ありそうなジャンルなので、今度エンドーさんに特集をお願いしてみようかな



⬆有名格闘ゲームタイトルも一気に参入したアドバンス。盛り上がってきました



⬇一般公開はされなかった新『ゼルダの伝説』。どんなゼルダになるのか、今から楽しみです

また来年、お会いしましょう〜♪



左は今月カラーマンガを描く予定だったネタの一部なのですが、自主規制しました…。かなり盛り上がったネタだったんですけどね〜、残念です(笑)。さて、いよいよキューブも発売されましたね。この本が読者様の手元にある頃には、すっかり家でキューブのゲームを堪能している人も多いはず。ちなみに中植は、某コンビニで予約しちゃったもんだから発売日に届かないらしいです(怒)。24日って…。そんなアクシデントに巻き込まれずに、無事キューブを手に入れられた人は、中植の分までしっかり楽しんで下さいね。そして今年NSWの会場で会えた読者の皆さん、来年もまた会えるといいですね。それでは以上で今回の報告を終了します。

GBA・中植茂久

【 宛先はコチラ 】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム
「G.B.A.」係

中植せんせに調べてもらいたいことや、質問など、なんでもOK。ハガキに質問などを書いて送ってください。よろしくね。

…そして10月にはついに… NINTENDO GAMECUBE の攻略本が登場！



ルイージマンション



ウェーブレース ブルーストーム

どちらも 10月中旬発売予定!!

Nintendo DREAM × Nintendoスタジアム 任天堂ゲーム攻略本 のマークの攻略本は お近くの書店でお買い求めください。

MYCOM 毎日コミュニケーションズ
お問い合わせ先→販売業務課：03-3262-7544
オンライン販売→http://book.mycom.co.jp

ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンス、NINTENDO64、ニンテンドーゲームキューブは任天堂の登録商標です

今月のおもちゃ券当選者

青森県／堀川亮真さん　宮城県／三浦拓弥さん　山形県／岩間守弘さん　東京都／柴野直弥さん　山梨県／数野由里さん　新潟県／安藤巌乙さん　富山県／三田俊輔さん　石川県／伊香亜美さん　福井県／大井拓也さん　岐阜県／星屋吉宏さん　愛知県／山頭りゅうじさん　三重県／坂倉悠介さん　京都府／児玉柚香さん　大阪府／竹岡諒さん　兵庫県／澤井　健さん　和歌山県／宮本良介さん　山口県／白瀧律子さん　香川県／兼田修一さん　高知県／増吉信秋さん　沖縄県／中里小百合さん

※任天堂ゲーム攻略本のアンケートにお答えいただいた方の中から、毎月抽選で20名の方に2000円分のおもちゃ券をお贈りしています。今月は以上の方々でした。おめでとう！

好評既刊



NINTENDO64 パーフェクトダーク
定価1219円（税別）



GBカラー マリオテニスGB
定価933円（税別）



NINTENDO64 バンジョーとカズーイの大冒険2
定価933円（税別）



NINTENDO64 マリオパーティ3
定価933円（税別）



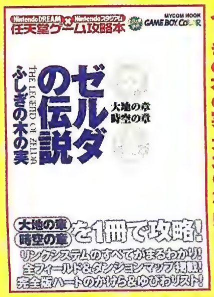
GBカラー ポケットモンスター クリスタルバージョン
定価1219円（税別）



NINTENDO64 ポケモンスタジアム金銀
定価933円（税別）



GBカラー ドンキーコング2001
定価933円（税別）



GBカラー ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章 時空の章
定価1219円（税別）



GBアドバンス スーパーマリオアドバンス
定価933円（税別）



GBアドバンス F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE
定価933円（税別）



GBアドバンス くるくるくるりん
定価933円（税別）



GBアドバンス ナポレオン
定価933円（税別）



NINTENDO64 どうぶつの森
定価933円（税別）



GBカラー モバイルゴルフ
定価933円（税別）



GBアドバンス タクティクスオウガ外伝
定価1800円（税別）



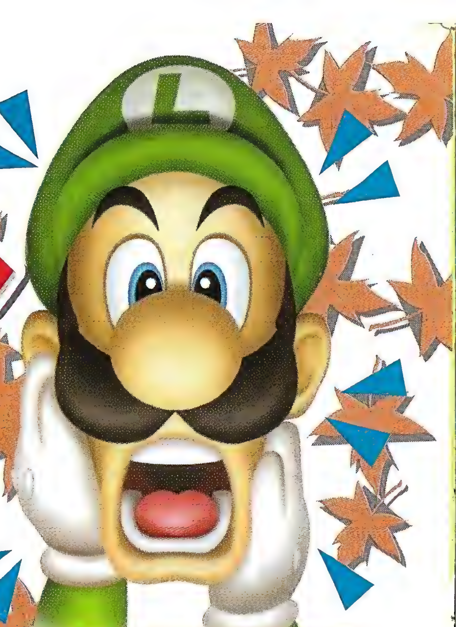
GBアドバンス マリオカートアドバンス
定価950円（税別）



GBアドバンス 黄金の太陽 開かれし封印
定価950円（税別）

●●●ニンテンドードリーム●●●

読者プレゼント



祝！ゲームキューブ発売!!

ゲームキューブ欲しい欲しい病にかかってしまった日本全国1億2000万の良い子のみんな、お待たせ！　今月からゲームキューブがプレゼントに加わったぞ。秋の夜長はお家でゆっくりとゲームを楽しんでみようよっ！

ニンテンドードリーム

1 1名 **ニンテンドーゲームキューブ＋メモリーカード59**



N64で体験した感動は、きっとこのゲームキューブに受け継がれ、さらにすばらしい感動を与えてくれるでしょう。そんな新世代のゲーム機を、セーブデータを保存するのに必要なメモリーカード59とセットでプレゼント！

2 1名 **ゲームキューブ専用ソフト ルイージマンション**

ゲームキューブ第一作ソフトはルイージが主人公だ！お化けが住んでいる館に掃除機背負って挑むぞ！



3 1名 **ゲームキューブ専用ソフト ウェーブレース ブルーストーム**

見た目の美しさはもちろん、4人対戦が可能になったりいろいろパワーアップしているぞ



4 1名 **ゲームキューブ専用ソフト スーパーモンキーボール**

単純なルールなのになぜかクセになりそうな一本。ミニゲームの充実もうれしいね



5 1名 **GBアドバンス本体**

秋も冬も話題作がいっぱい！全員必携の1台だ ※色の希望はできません



6 1名 **GBアドバンスソフト ワリオランドアドバンス**



敵にやられて謎を解く、ゲーム性とワリオのキャラクター性がぴったりマッチ！

7 3名 **星のカービィ ポスター＋トランプ**

アニメの制作発表会で配られたセットです



スペースワールドのおみやげ

8 6名 **スペースワールド スタッフTシャツ**



サイズはSとLがあるので、ハガキに書いて送ってね

9 3名 **サイン入りガイドブック**

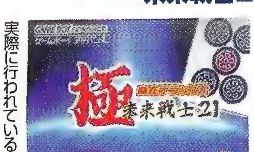
『ダイナソープラネット』の今村さんと『どうぶつの森＋』の野上さんがサインしてくれた貴重な一冊！



アテナ

10 1名 **GBアドバンスソフト 極 麻雀デラックス 未来戦士21**

実際に行われている局名のタイトル戦がそのまま楽しめる。実在の雀士も多数登場するぞ



チュンソフト

11 3名 **GBカラーソフト 風来のシレンGB2**

いくらやっても全然飽きない、不思議のダンジョンシリーズ最新作！



セガ

12 10名 **スーパーモンキーボール ストラップ**



いつもボールの中に入って一所懸命走っている、おサルのアイアイが付いたストラップだよ

13 5名 **サクラ大戦 クリアファイル**

この冬に公開される劇場版を記念したものだ



メディアファクトリー

14 3名 **ダビスタ64 手帳&テレカ**

「ダビスタ」好きにはたまらない!? 手帳とテレカのセット



ぴっころ

15 5名 **モバイルポーチ**

GBアドバンスを入れるのにぴったり！ ※絵柄は異なる場合があります



応募の方法 巻末のアンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入の上お送り下さい　**応募締切** 2001年10月20日　**当選発表** Nintendo DREAM1月号(11月発売)

熱血アンケート番長 ACT.5

ハガキは次ページにあるぜ!!

ドワっス!! 次のページのハガキでアンケートに答えてくれい。ハガキ代はもちろんタダだ!! 欲しいプレゼントもしっかり書いてくれよな。

前回までのあらすじ

アンケート番長井上満17歳は、女番長、久留米涼子とのデート中に通り雨番長、御堂筋ワタルの妨害にあい、激怒中。人の恋路を邪魔する奴は、ラマに蹴られてしまえと言わんばかりに必殺技を繰り出すのだが…。

今月号のアンケート

Q1 今月号の表紙はどうでしたか?
1.大変よい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.大変悪い

Q2 今月号の中でおもしろかった記事は何ですか? 下の表から番号を選んで、3つお書きください。

Q3 今月号の中でつまらなかった記事は何ですか? 下の表から番号を選んで、3つお書きください。

1 表紙	28 ゲームソフトファンクラブ3
2 新作ソフトカレンダー	29 マンガ『DREAM DRUNKER』
3 NSW2K1特集ブース&イベント編	30 ゲームミュージックファンクラブ
4 ルイージマンション	31 攻略：黄金の太陽～開かれし封印～
5 ウェーブレースブルーストーム	32 攻略：ワリオランドアドバンス
6 大乱闘スマッシュブラザーズDX	33 攻略：風来のシレンGB2
7 ピクミン	34 攻略：スーパーロボット大戦A
8 どうぶつの森+	35 学園法人ニンドリ学園
9 動物番長などキューブタイトル(20ページ)	36 ゲームの通信簿
10 1080°などキューブタイトル(21ページ)	37 連載「N.I.N」
11 ソウルキャリバー2	38 連載「デス仙人の教えてあげる
12 RUNE　/　ゴールド☆マウンテン	39 CAPCOM VS SND
13 バイオハザード	40 秋葉原価格調査団
14 スーパーモンキーボール	41 特集「NSW2K1発表会&インタビュー編」
15 ソニックアドベンチャー2など	42 任天堂の質問箱
16 ファンタシースターオンライン	43 毎月新聞
17 FIFA 2002Road to Wolrd Cuoなど	44 マンガ「みすずのコスプレ道場」
18 STAWARS ROGUE LEADERなど	45 新作ソフトダイジェスト
19 任天堂GBAタイトル（34-35ページ）	46 それゆけマリオ親衛隊
20 鉄拳アドバンス	47 ドリテクの殿堂
21 ナムコミュージアム／パックマンコレクション	48 FCドリーム
22 バトルネットワークロックマンエグゼ2	49 ロクヨン大通り商店街
23 ストリートファイターZERO3↑(UPPER)	50 連載「G.B.A」
24 ブレスオブファイアII～使命の子～	51 読者プレゼント
25 ワイルドエッグ	52 熱血！アンケート番長
26 逆転裁判	53 マンガ「ロクヨン夢日記」
27 ゲームボーイウォーズアドバンス	54 付録「特製シールVol.62」

Q4 今後発売予定のゲームタイトルの中で、期待しているものは何ですか? 3つ選んでお書きください。
(本誌7ページの発売スケジュールのソフト紹介で、ゲームタイトルの左脇にある番号をお書きください)

Q5 ニンテンドーゲームキューブについてお聞きします。

1 ゲームキューブは購入されましたか?
1.した　2.していない　3.いずれ買うつもり　4.買わない

2 購入された方は、どこで購入しましたか?
1.ゲームショップ　2.おもちゃ屋　3.家電量販店
4.ローソンでの予約購入　5.その他

3 購入された方は予約をしましたか?
1.予約した　2.予約せずに発売日に並んで買った
3.予約せずに発売日以降に買った　4.予約せずに和訳した

4 ゲームキューブと一緒に購入したもの（ソフトや周辺機器）などを教えてください。
(例)「ルイージマンション」と「メモリーカード59」

Q6 ゲームキューブのCMはどーですか? こっそり感想を聞かせて
(例) リポキューには驚かされもしたが、味な奴だとも思った

番長情報

行くぜ!! 井上満、16の必殺技の1つ。「千と満の神隠し!!」満は、そう言うやいなや御堂筋の前から姿を消した…。さて、説明せねばなるまい。満の技は相手の長い学ランの盲点をついた技だ。右の図を見てもらえば一目瞭然。相手の背中で息を殺すことで、その存在感を0にする究極の隠れ技なのだ。案の定、御堂筋は満の存在に気づいていない。というか、御堂筋は違うものに気を取られていたのだ…。

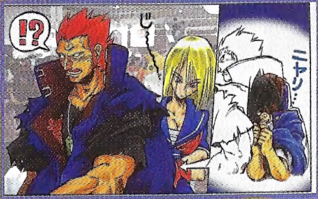


イラスト:那珂宇恵

「あなたが、久留米涼子ね」。2人の女性の声がハモって聴こえた。お涼が振り返ると、そこに2人の女子高生が立っていた。「私たちは、番長学園、四天王の1人。双子番長!!」。「幕張のオカリナこと時ノ丘里奈」「検見川浜のピクミンこと、時ノ丘久美」。言い放つ2人の女子高生に唖然とするお涼。そして出るに出られない満の運命は!!

次号、激突!! 番長学園、四天王の甘いワナ



めでたく、イラストお葉書もいただきました「富山県／ブルー・ピアス」さんです。ありがとー。というわけで、番長イラストも大募集。今回名前だけ明かした双子番長の予想イラストも受け付けるぞ

ハミ出し番長

先月の付録についていた「ヘイホーは何手で行けるかというクイズの答えは、「12手」です。これから抽選して特製Tシャツをプレゼントするぞ。つーか希望のTシャツはゴショッカーばっかだったな。

◎9月号プレゼント当選者発表!!

1 GBAミルキーピンク
新潟県／佐藤かおる

2 GBA専用通信ケーブル
宮城県／横山玲

3 GBAバッテリーパックチャージャセット
東京都／澁谷径

4 GBA専用ACアダプタ
東京都／小柳廣続

5 発売中のお好きなGBAソフト
千葉県／剣持彗士

6 GBAソフト『タクティクスオウガ外伝』
秋田県／柴田悠史

7 ゼルダの伝説攻略本（英語版）
広島県／奥崎知里　神奈川県／鈴木瞳　大阪府／栗原綾子

8 ライトボーイアドバンス
神奈川県／岡本賢典　岩手県／廣内光
大阪府／奥林菜未　愛知県／井上あゆみ
鳥取県／松本晃輝

9 スパロボキーチェーン
北海道／宗村理奈　福岡県／古賀達也
愛知県／井口慶彦　静岡県／和田奈緒子
※メーカーのご厚意で3名から54名に当選変更

10 GBAソフト『ゴルフマスターモバイル』
秋田県／塩谷努　千葉県／海崎宏茂　滋賀県／三津光

11 モンキーボールストラップと特製シール
愛媛県／松浦弘明　滋賀県／谷政典
埼玉県／原和暢　兵庫県／井上一真
東京都／北山直人　愛知県／松原祥平
千葉県／丸山美絵　宮城県／新関瞳
三重県／加藤大貴　静岡県／黒内秋那

12 ソニックとチャオのフィギュア
北海道／鹿野美由紀　滋賀県／亀井健
東京都／斉藤智香　広島県／奥田裕実　京都府／高野純考

13 GBA『ストII Xリバイバル』
福島県／渡辺健太　京都府／松井理恵　埼玉県／須永英樹
東京都／山崎裕太　宮崎県／森本昭人

14 GBA『ブレスオブファイア』
千葉県／市波宏子　愛知県／石川直樹　長野県／南沢修
佐賀県／大野清孝　岐阜県／荒井佳代子

15 GBA『麻雀刑事』
徳島県／松田竜次　富山県／橋本直樹

16 GBA『森田将棋あどばんす』
香川県／松岡輝　滋賀県／清水貴大

◎アンケートハガキの応募は10月20日の消印まで有効です。

当選者のみなさん、おめでとうございます。賞品は10月上旬ごろにお届けします。

キューブ&GBA情報ギッシリマガジン

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

次号 12月号は

2001. DECEMBER

10月20日(土)に発売します

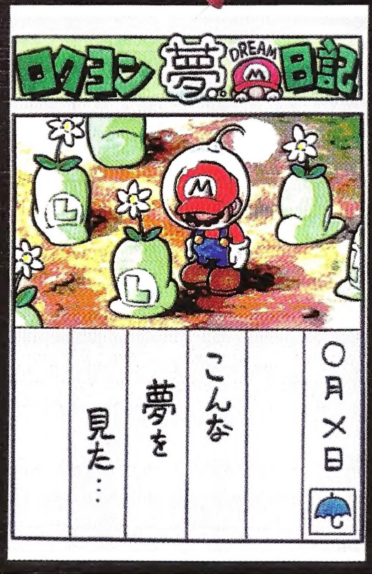
定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU ●次号予告

開発者インタビュー『バイオハザード』新展開！
期待のニンテンドーゲームキューブソフト大特集

遂に究極のゲーム機「ゲームキューブ」が発売！ 次号では『ルイージマンション』など、発売中のソフトの攻略情報から、『ピクミン』など、話題の新作情報をもりだくさんでお届けします。また、『バイオハザード』プロデューサーの三上真司さんのインタビューもたっぷり掲載。お楽しみに！

※予告の内容等は変更される場合があります。



#047　マンガ／中植茂久

EDITOR'S VOICE ●編集後記

柴犬を飼っていた自分としては犬派を貫いていたが、『海ちゃん』（岩合光昭/日出子共著/新潮文庫）を読んで以来、どっぷりと猫派に。年末公開予定の映画『CATS&DOG』は今から楽しみ。(「ねこたま」はちょっと物足りなかったマッシー)

キューブに『ソウル』『リッジ』の両シリーズが、アドバンスには『ミュージアム』『コレクション』の名作が2本と、ここに来てナムコのタイトルが続々発表されたのは嬉しい限り。このメーカーが元気だとゲーム業界も活気づく（エンドー）

NSWの一般日は初めて行きましたが、開発者の方がゲームの横で遊んでる人の様子を見てたり、話を聞いてる姿が印象的でした。こんなフレンドリーなイベント、全国は巡れないよなぁ。あ、わたるさん、またもんじゃゴチになるっス（かややん）

突然ですが、創刊以来携わってきたドリームから去ることになりました。今後は任天堂攻略本の仕事をやっていく予定?です。ドリームは今月で卒業ですが、今後もゲームにはいろんな形で関わっていくので、どこかで見かけたら気軽に声をかけてね（わたる）

最近のお気に入りソフト。GCは『SMB』、GBAは『逆転裁判』『ハテナサテナ』『信長の野望』、GBCは『シレンGB2』。どれもオレ的オススメソフトです。（NSWで声をかけてくれた皆さま。どうもありがとう! ケイ大佐）

今月はキューブ発売と同時に副編集長のワタルさんが他誌に移動してしまいます。上京時からとてもお世話になったので、とても残念。でも編集部は近いらしいので、またお好み焼き食べに行きましょう。ワタルさんのおごりで。(中植)

さる休日、自分専用のテレビの周りを整理した。たぶんもう遊ばないであろう古いソフトを片づけ、他社ハードを隅っこに置いた。そうしてできあがったのがスペシャルな空間。いよいよゲームキューブとの新生活がスタートだ！（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は…
「GFC3 & GMFC」宛は：entame@pc.mycom.co.jp
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」各コーナー宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは…　お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel：03-3262-7544）までお願いいたします。



STAFF
●スタッフ●

発行人	濱田浩實
プロデューサー	中川信行／小畑誠治
編集長	左尾昭典
副編集長	中北 亘
デスク	真下 明
編集	岩崎 桂／遠藤靖幸
	中植茂久／嘉山直幸
編集協力	尾関友詩（ユークラフト）
	真下寿子／大渕豊
	白石岳（アセンブル）
カバーデザイン	大岡喜直（GORILLA）
デザイン	大岡喜直／相京厚史
	（GORILLA）
編集デザイン	大條千鶴子
DTP	株式会社エストール
	ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影	水口哲二／中北亘
イラスト	中植茂久／記村隆鶴／美鈴秋
広告	千種薫／吉川普司／西島昱
印刷	大日本印刷株式会社

NintendoDREAM 11月号

2001年9月21日発行
発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集　〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642　FAX 03(3230)0675
※ゲームの内容や質問にはお答えできません。
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5　共同ビル1号館
TEL 03(3262)7588（広告）
TEL 03(3262)7544（販売業務）
FAX 03(3262)7403（共通）



Nintendo DREAM 2001 11月号 NOVEMBER
平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成13年9月21日発行（毎月1回21日発行）
第6巻第9号（通巻62号）
発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3262-7588 ●販売03-3262-7544
定価490円 本体467円
T1107103110496

雑誌07103-11